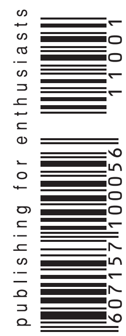
АВТОРА RESIDENT EVIL БИЛИ РЕМНЕМ! стр. 107

№01 | 317 | 2011
ЯНВАРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
SONIC TEAM
стр. 82



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

PC | PS3 | XBOX 360 | WII | D... DS | P...

ASSASSIN'S CREED стр. 58, 120
MORTAL KOMBAT стр. 76
PERSONA 2 стр. 92



ВНУТРИ
ПОСТЕРЫ
FINAL FANTASY GAIDEN
AC: BROTHERHOOD

НЕКРОМОРФЫ ВНУТРИ!
ТЕСТ-ДРАЙВ ЧЕТЫРЕХ
НОВЫХ ГЛАВ

DEAD SPACE 2

НА ДИСКЕ:
LEVEL UP
БЕСПЛАТНЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Way of the Samurai 4 | Star Wars: The Old Republic | Super Meat Boy | Dance Central | F.E.A.R. 3 | Gran Turismo 5



Слово редакторов

Январь 2011 #1 (317)

НА ОБЛОЖКЕ
Dead Space 2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Visceral Games





Год назад в «СИ» прошла мировая премьера игры Dead Space 2, сейчас мы первыми протестировали превью-версию с четырьмя готовыми главами – по ним уже можно судить о качестве финальной версии. Лишний раз напомню: в последние годы Electronic Arts усердно работает не только над сиквелами NfS и FIFA, но и над новыми оригинальными проектами, в числе которых – Dead Space, Mirror's Edge, Brutal Legend и особо ожидаемая нами Shadows of the Damned. Конечно, денег EA они приносят не так много, как Call of Duty конкуренту, зато для кармы хорошо.

Мы тем временем тоже стараемся работать на репутацию. Например, «Круглый стол» о Mortal Kombat наглядно показывает, чем экспертные материалы о видеоиграх в «СИ» отличаются от любительских пересказов «Википедии» в других изданиях. А в формате интервью и твит-рубрики мы доносим до вас слова культовых разработчиков видеоигр, вроде Юдзи Наки, Синдзи Миками и Алексея Пажитнова. Игры-то вы можете включить и посмотреть сами, а беседовать с их создателями могут только журналисты. Наконец, на визуальные материалы, вроде статей из Famitsu Weekly, рубрик «Наши любимицы» и «Я+Игра», попросту приятно смотреть – и никакой интернет-сайт с текстами их заменить не сможет.

Да, и поздравляю вас с Новым годом! Надеюсь, в подарок вы получите все, чего вам не хватало для устройства идеальной игровой комнаты.

Константин Говорун, главный редактор
darkwren.livejournal.com

Ёсинори Оно все так же улыбчив, словоохотлив и не стесняется говорить по-английски. Чтобы убедиться в этом, нам не пришлось мчаться в Токио. Создатель Street Fighter IV приехал на московский J-pop Festival, устроенный посольством Японии, и нашел в своем расписании время для эксклюзивного интервью «Стране Игр». А посетителей фестиваля ждали лекции по истории знаменитого файтинг-сериала: с обилием любопытных подробностей и розыгрышем призов. Особенно удачным оказалось выступление на второй день празднества – в зале собралось немало поклонников файтингов.

Общение с Оно – как маленький Новый Год, заряжаешься энергией на несколько месяцев вперед. Как здорово встретиться с автором любимой игры и задать ему давно накопившиеся вопросы, вы наверняка прочувствуете по статье Евгения Закирова. После интервью разговариваю со знакомым пиарщиком из Capcom. «Впечатлила разговорчивость Оно?» – спрашивает он. Отвечаю: «Ну еще бы! Каждый раз, когда общаюсь с ним, радуюсь, что он не похож на типичного японского геймдизайнера: охотно шутит, не зажат». «Видела бы ты его восемь лет назад!» – смеется мой собеседник.

К счастью, себя восьмилетней давности Оно уже не напоминает. Спрашиваю его: «А играть-то сами успеваете? Ведь работа и Twitter наверняка почти все время съедают». Он невозмутимо отвечает: «А я могу не спать». «Но как долго?!» – «Ну, два дня точно могу».

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Группа GAMES & DIGITAL

Старший менеджер
Мария Нестерова
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Николаенко

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@gameland.ru

Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@gameland.ru

Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@gameland.ru

Менеджеры по продажам
Ежова Лариса
(495) 935-70-34 доб. 279
ezhova@gameland.ru
Кузнецова Олеся
(495) 935-70-34 доб. 254
kuznetsova.o@gameland.ru
Захарова Мария
(495) 935-70-34 доб. 203
zakharova@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу:
claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 135200 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

Это была обычная паршивая середина отпуска, пока не появились они – шведы со своими эпизодическими квестами. Раз-два – и растаманы Бвана и Кито отправились в таинственный Underland. Три-четыре – и Виктор Нефф узнал тайну своего домовладельца, но слишком поздно. День между тем ещё даже и не закончился, и заряда бодрости хватило на весь его остаток.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 4 года
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

После переезда в редакции появилась стопка газет «СИ-Бульвар». Пока все работают и принимают важные решения, сижу и читаю. Напротив меня расположилась редакция журнала «Свой бизнес». Серьезные мужчины. Сейчас откинусь в кресле, разверну газету, поставлю на стол. Интересно, что подумают люди? Вряд ли одобрят, но что делать? Такая работа!



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 9 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Наконец-то появились вести о новом Tomb Raider – например, показали, как будет выглядит Лара Крофт. Вернее, как она выглядела, когда была «юной и неопытной», ведь новая часть сериала – тотальный перезапуск всего и вся. С одной стороны, это повод бросать в небо чепчики, с другой... Tomb Raider запросто может оторваться от корней и превратиться в «ещё один шутер от третьего лица».

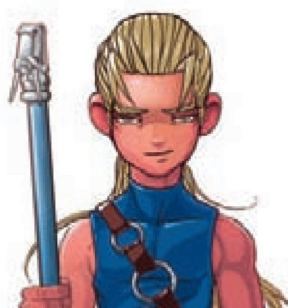


Святослав Торик

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Очень странное ощущение испытывал в начале декабря. Все знакомые, все коллеги, все более или менее мыслящие существа вокруг меня обзавелись «Катаклизмом». Обсуждают во время работы, обсуждают на обеде, обсуждают в официальной переписке. А я в августе как бросил World of Warcraft так ни разу и не пожалел. Смотрю на них как на заядлых курильщиков, и жалко их как-то становится...





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

Идея написать большой материал о RIng-вселенной у меня возникла еще лет шесть назад, на пике интереса к этому медиа-феномену. Фэндом тогда цвел (поклонники цикла называли себя ringworms – милая игра слов), а сейчас – угас, и, кажется, все фэнсайты пропали с лица Интернета. Пожалуй, именно поэтому и стоит именно сейчас вспомнить былое и собрать воедино все, что знаю о RIng – а то забудется еще.



Радик Валентинов

Стаж в журнале: 11 месяцев
Любимые игры:
Final Fantasy VI, ICO

В день сдачи номера забежал на презентацию D3 Media Group, новой российской анимационной студии с большими амбициями. Среди прочего показывали тизер полнометражного «Мастера и Маргариты» мультипликатора-самоучки Рината Тимеркаева (о котором мы как раз пишем в рубрике «Банзай!»). Сам проект только запустился, и раньше 2013 года этого фильма ждать не стоит.

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.

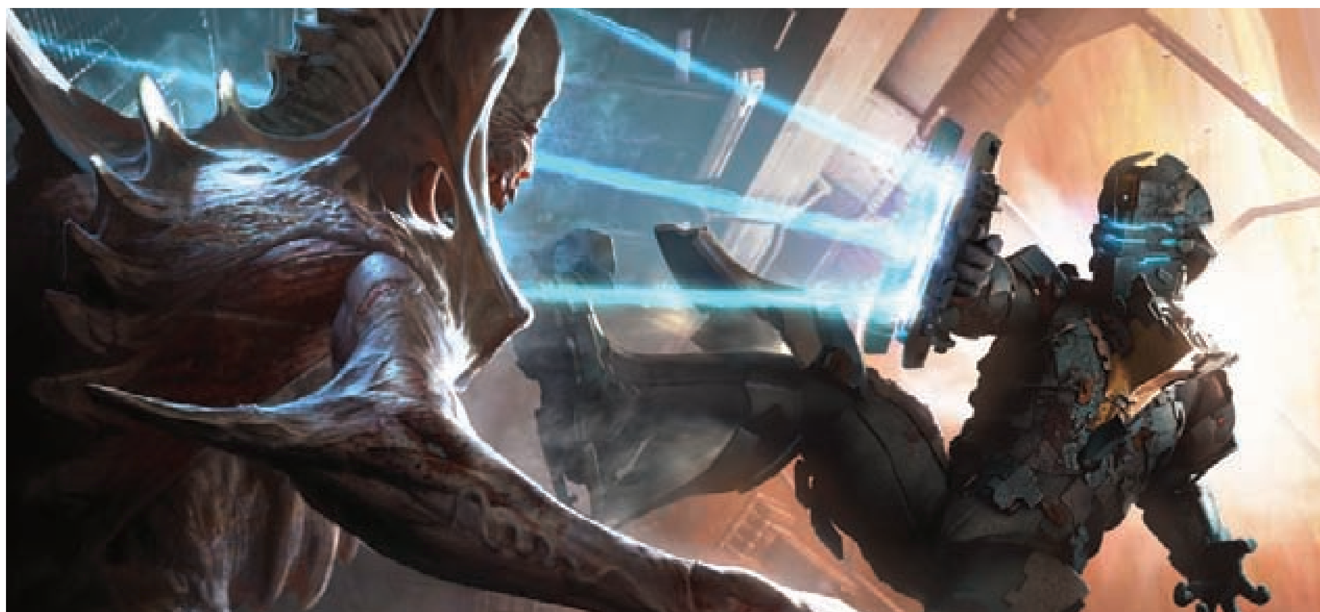


Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 27 ЯНВАРЯ.
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU.

Фактические факты

Ежемесячный ликбез по игровой индустрии

Самая популярная консоль в Японии
PlayStation 2

Согласно исследованию CESA, у 70% японских хардкорных геймеров (вернее, посетителей TGS 2010, но это одно и то же) есть PlayStation 2. Второе-третье место с минимальным отрывом – у DS Lite и PSP (около 69%). Другое дело, что играют сейчас чаще на PSP и DS (по 19%), далее идут PS3 (13.7%), Wii (4.7%) и потом уже PS2 (4.4%) и Xbox 360 (3.8%).



Самая сильная национальная игроиндустрия в Европе
Французская

В наш век глобализации не всегда просто определить, на чей счет записывать ту или иную игру, ведь программисты могут сидеть в одной стране, издатели – в другой, а какие-нибудь художники – и вовсе в третьей. Тем не менее, во Франции находятся штаб-квартиры Vivendi (владелец Activision Blizzard) и, что важнее, Ubisoft. Плюс, конечно, какие-то микроскопические остатки Infogrames/Atari. Хоть студии Ubisoft и раскиданы по всему миру, ключевые решения принимают именно французы, во Франции. А вот все британские издательства за последние годы либо закрылись, либо были проданы, масштабы немецких, испанских, российских компаний – совсем не те. В Италии никакой игровой индустрии, по сути, нет.
Также стоит вспомнить о франкоговорящих канадцах в Квебеке; сложно представить себе Ubisoft без Ubisoft Montreal. К слову, правительства и Франции, и Квебека не забывают поддерживать отечественную игровую индустрию – возможно, это тоже на что-то влияет.

В России осталось 5 журналов об играх



Игра про разработчиков игр
Segagaga

Пародийная японская RPG, посвященная консольным войнам. Якобы в 2025 году рыночная доля Sega сокращается до 3%, и лишь геймер может помочь компании одолеть врага (в его образе легко угадывается Sony) и вернуть любовь аудитории. Для этого нужно бродить по студиям, «побеждать» сотрудников и заставлять их делать крутые хиты. Segagaga вышла в самом конце жизни Dreamcast, только на японском рынке и стала в каком-то смысле игрой-пророчеством.



Наша японская компания

Taito

Издательство Taito (Space Invaders, Arkanoid, Densha de Go, Rainbow Islands) было основано одесским евреем Михаилом Коганом. Его семья бежала из России после революции и обосновалась в Японии. В 1953 году Михаил открыл компанию Taito Trading, специализирующуюся на торговых и музыкальных автоматах.



КОМПАНИЯ, ПОДАРИВШАЯ МИРУ SPACE INVADERS, БЫЛА ОСНОВАНА ОДЕССКИМ ЕВРЕЕМ МИХАИЛОМ КОГАНОМ.

Отец игровой индустрии

Ральф Баэр

В 1972 году выпустил первую в мире игровую приставку Magnavox Odyssey (а прототип был готов аж в 1968 году). Бум аркадных автоматов, коммерческие игры для персональных компьютеров и приставок – это уже все потом. Консоль продержалась несколько лет, разошлась в количестве 330 тыс. экземпляров.



Как правильно зовут Peter Molyneux?

Питер Молинё

Сложность с его именем – в том, что буквы «ё» нет во многих шрифтах, поэтому на практике часто встречается написание «Молине» (надо только помнить, что последний звук – не «э», а «ё»). Также пишут «Молиньё» (для благозвучности) или «Молинье» (если нет буквы «ё»). Грубейшая, бессмысленная ошибка – «Мулине» (по аналогии с Moulinex («Мулинекс»), названием производителя бытовой техники). Хоть Molyneux и Moulinex похожи, но пишутся поразному. Сверьте буквы.





Самая успешная российская игра

Тетрис

До сих пор точно неизвестно, сколько легальных и нелегальных копий разошлось по миру. Как минимум, это 70 млн. игр для PC и консолей и 100 млн. – для мобильных телефонов. С учетом пиратских версий и модификаций, речь может идти и о миллиарде. Игру, напомним, придумал советский программист Алексей Пажитнов в далеком 1984 году.

Новости: у всех на устах

Кейдзи Инафуне ушел из Capcom

Кейдзи Инафуне, возглавлявший все игровые разработки Capcom, подал в отставку. Он подчеркнул, что, заняв наивысший пост в компании, он вполне имел возможность расслабиться и наслаждаться славой – но не мог себе это позволить. Проводя аналогию с Акирой Куросавой, продолжавшим снимать фильмы до самой смерти, Инафуне заявляет: «Творец не может позволить себе сидеть на месте».

Инафуне в последние годы стал самым громким критиком японской игровой индустрии, и его недовольство ситуацией в целом – одна из причин его ухода из Capcom. «Можете считать меня лицемером, но сейчас японская игровая индустрия превращает творцов в саларименов. Когда мне было 20, я вошел в эту индустрию пылким и энергичным, но сейчас мне идет пятый десяток. Дело в возрасте. Мое поколение удерживает игровую индустрию». В Японии люди обычно не меняют работу на протяжении всей жизни – и чем больше стаж, тем трепетнее к ним относится работодатель. Таким образом выходит, что даже если результат трудов, игра, окажется плохой, работник все равно получит свою зарплату. «Это прямо как при коммунизме, – говорит Инафуне. – Работать в поте лица – значит себе же делать хуже. Не напрягаться получается выгодно. А ведь таким образом хороших игр не сделаешь».

Но почему Инафуне начало это беспокоить именно сейчас? «20 лет назад, какую игру бы ты не сделал, она могла продаться тиражом в 200-300 тысяч копий. Если она была неплохой – 500 тысяч, миллион. Но эти дни прошли. И конкуренция сейчас усилилась, и люди «привыкли» к играм. Ожидания игроков выросли так сильно, что за ними не угнаться».

Что же хочет доказать беглец из Capcom? Важность имени разработчика, а не названия компании. «Если после моего ухода очередной Resident Evil или Mega Man плохо продастся, это будет доказательством». И наоборот: «Я хочу узнать, может ли игра хорошо продаться, если она сделана Инафуне, а не Инафуне из Capcom».

Именитый продюсер не только сетует на практически полное отсутствие независимых студий в Японии, но и на крайне односторонние взаимоотношения с издателями – дескать, «мы платим, так что нам решать, что вам делать». Ничего, говорит Инафуне, есть и другие способы раздобыть деньги. В конце концов, почему авторы манги разделяют права с издательствами, а в случае с играми «копирайты» достаются только большим компаниям?

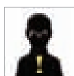
Также Инафуне недоволен тем, что в прессу попадает только то, что угодно издателям, – то есть, простым геймерам никак не узнать, как именно создаются любимые игры и что испытывают их создатели.

При этом Инафуне, проработавший в Capcom 23 года, не держит зла на бывшего работодателя – напротив, клянется в вечной любви.



Он даже утверждает, что вовсе не собирался бросать все свои проекты на полпути: «Я им сказал, что основываю собственную компанию, но при этом предложил сотрудничать с ними на контрактной основе и закончить все то, что я начал. Мне ответили, что в этом нет необходимости». Более того, никто из руководства компании не пожелал даже поговорить с Инафуне о его решении.

И публичное заявление Capcom в этом свете вряд ли кого-то удивит: «За последние годы мы много работали над реструктуризацией, чтобы разработка никогда не зависела от какого-либо конкретного человека. Как следствие, мы не думаем, что уход г-на Инафуне както скажется на нашем бизнесе. Что касается конкретных проектов, то каждому из них уже назначено по новому талантливому продюсеру, и их разработка продолжается без изменений».



Святослав Торик: Традиции губят бизнес в высококонкурентной среде. А сам он тоже хорош гусь: его не устраивают, видите ли, отношения разработчика с издателем. Издателя, видимо, тоже, раз его никто не остановил. Особенно поражает цинизм ветерана по поводу того, что ожидания игроков выросли и миллионные тиражи нынче редкость. Это потому что если ты хочешь делать деньги, то делать нужно ХОРОШИЕ игры, а не те, какие тебе хочется. Наверняка он там у себя в «Капкоме» давил юных талантов и не позволял их идеям вырасти в его гениальные игры. Пусть идет себе своей дорогой. Глядишь, третий Dead Rising обзаведется системой автосейвов, все ж благо.



Евгений Закиров: Это Capcom. У них незаменимых людей не бывает. Выдохнется Оно или захочет что-нибудь обсудить с CEO – пойдет и он «свои» проекты делать. Не думаю, что без Инафуне Capcom вдруг перестанет делать хорошие, гениальные, крутые и сложные игры, например, без автосейвов. Напротив, история с Platinum Games подсказывает, что подобного рода «кровопускания» действительно помогают слить окаменелых старичков и расти дальше. PG – успешны, Capcom – тоже. Это выгодно и угнетаемым, и угнетателям.



Александр Устинов: Инафуне – крайне странный товарищ. я за его полем деятельности специально не следил, ограничивался выдержками, но он так грезит западным подходом, что как будто не видит, что там бал правят все те же маркетологи.



Артем Шорохов: Безумно интересен шестой абзац. Надеюсь на обстоятельное интервью с Инафуне в ближайший год. Ну и в целом – удачи и попутного ветра. Ёсинори Оно много спрашивали в Твиттере об этом, и он не всегда мог выдержать «обтекаемость», проскальзывало некое личное отношение. Мне кажется, он разделяет взгляды бывшего сослуживца. Признаться, Capcom со стороны сейчас и впрямь напоминает Electronic Arts тех времён, когда её любили называть «Игровой империей зла». И я готов поверить, что НИЧЕГО в их играх не изменится от этой рокировки. Зато параллельно появится новая студия, которая будет делать хорошие, будем надеяться, вещи. Пусть даже из одного только желания доказать, что может это сделать. Иными словами, приличных игр станет больше, конкуренция возрастёт, геймеры в выигрыше. Опять же, сама Capcom на смену Инафуне вырастит одного-двух людей, которые станут ключевыми фигурами (вырастила же самого Инафуне, когда «платиновцы» подались на вольные хлеба) – так что и журналистам перепадёт новой работы. =)

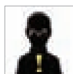


Сергей Цилюрик: А мне кажется достаточно интересной мысль о том, что японская система не мотивирует сотрудников делать что-то хорошее. Вон, про Modern Warfare недавно был шум, что Activision обещала какие-то бешеные бонусы разработчикам за создание мегахита – если не ошибаюсь, речь шла о десятках и сотнях миллионов долларов. На Западе имя разработчика ценится очень высоко (достаточно вспомнить, какой мегакредит доверия полу-

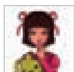
чил в свое время Ромеро), а в Японии, кажется, как-то и не очень. Единственное исключение – Кодзима. Кроме него, никто не может похвастаться собственной именной студией, например. Или, например, чтобы на титульном экране рядом с названием игры красовалось имя создателя – сколько вы таких примеров помните? Мне кроме Кодзимы и как раз Инафуне никто не вспоминается.
А насчет инициативы Инафуне в целом в голову приходит очень показательный пример – Сакагути и его Lost Odyssey. Сколько людей купили ее и сколько – последнюю номерную «Финалку»? Вот мне и думается, что новый IP от Инафуне продастся на порядок хуже, чем Resident Evil 6 – просто потому, что потребителям имя бренда важнее всего, а следить за похождениями создателей им лень.



Артем Шорохов: Есть такое. Думается, это от японских правил приличия и рабочей этики всё же. Скажем, Томонобу Итагаки всегда был выставлен как этакая мощная фигура, подменяющая собой всю Team Ninja. И заметь: уйдя со скандалом от Tecmo, он основал пусть и не именную студию (Valhalla Studios), но всё-таки свою. И в первом же трейлере на экран крупно выводятся слова «От легендарного геймдизайнера». Выходцы из Capcom/Clover – примерно того же замеса, Миками, вот, студию основал, тоже пусть не именную, но чётко проассоциированную с его именем. У Камии тоже достаточно наглости для этого. Штука в том, что нужен веский повод УЙТИ из-под крыла корпорации (а найм в японских компаниях с давними традициями практически пожизненный) с тем, чтобы начать делать что-то своё. А пока ты под крылом – так и останешься строчкой в трейлере «От создателей Final Fantasy». Ну подход у них такой, что ж делать. На Западе такого тоже хватает. Можно пальцы загибать, перечисляя студии с громкими хитами, не оснащённые чьим-то веским именем. Это мы, кстати, вплотную приближаемся к недавней теме о Дэвиде Кейдже.



Святослав Торик: На Западе имя разработчика ценится очень высоко? Вот уж не думаю. Раньше, когда игроделы только-только из гаражей повылазили – да, а сейчас, когда один человек может максимум исполнять роль продюсера и давать вижн и визировать диздок, уже нет. В одной команде может быть несколько «фронтменов» на примерно равных правах: креативный директор, продюсер, руководитель команды, арт-директор (особенно если у игры арт-дирекшн выдается) и так далее.



Наталья Одинцова: Инафуне был ключевой фигурой в Capcom, пока Clover еще существовала (он оказался в издательстве на три года раньше Миками, и карьеру оба делали параллельно). Например, в 2005-м именно он дал добро на создание Street Fighter IV. А сейчас, в принципе, повторяет судьбу Ёсики Окамото, который тоже был главой R&D в Capcom, а потом сложил с себя все полномочия и в 2003-м организовал собственную студию Game Republic (Genji, Folklore).

Вообще, такое впечатление, что Инафуне досталось по полной от начальников за тягу к аутсорсу – в том числе и за слабые продажи Dark Void и Bionic Commando, а также за «задержку Dead Rising 2» (это даже в официальном финотчете Capcom упомянули). Ну и заодно за «недостаточно высокие результаты Lost Planet 2», которую делали силами Capcom, а значит, тратя на нее все те дорогостоящие ресурсы, которые упоминаются в полном интервью. Вот он теперь и отстаивает свою позицию: мол, я хотел все поменять, а мне сказали не выеживаться и не рисковать.
И его жажда признания, мне кажется, не из разряда «почему моего имени нет на коробке с игрой», а из разряда «почему, если все идет хорошо, хвалят Capcom, а если все плохо, все шишки достаются даже не команде, а лично мне». **СИ**



ZeniMax купила Синдзи Миками

Холдинг ZeniMax объявил о приобретении Tango, студии Синдзи Миками. Создатель Resident Evil и Vanquish подчеркнул, что на прошедшей E3 он в поисках бизнес-партнеров общался с представителями десяти издателей – как японских, так и западных. «Bethesda подошла мне лучше всех, потому что она предоставила самую большую свободу в разработке игр», – сказал Миками, отметив, что азиатское подразделение издательства может похвастаться достойным списком выпущенных игр.

Также Миками заявил, что он собирается выступить в качестве руководителя еще не анонсированного проекта – но это в последний раз. «Сложно нести на себе бремя режиссера и президента компании одновременно, да и, к тому же, я хочу дать шанс молодым разработчикам. Хорошо, что Bethesda готова принять и это мое решение тоже. Слишком много издателей интересуется лишь очень ближайшим будущим».

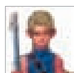
Представители Bethesda подтвердили, что приобретение Tango не повлияет на выполнение Миками его обязательств перед Grasshopper Manufacture – он продолжит продюсировать Shadows of the Damned, совместный проект Миками с Гоити судой и Акирой Ямаокой, который будет выпускать Electronic Arts.

После перехода Tango в руки ZeniMax к студии присоединились три известных японских разработчика: Синъитиро Исикава (программист Bayonetta, Okami и Vanquish), Наоки Катаки (арт-директор Okami, Vanquish и римейка



Resident Evil) и Масафуми Такада (композитор No More Heroes, Infinite Space и Resident Evil: The Umbrella Chronicles).

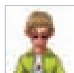
В августе ZeniMax приобрела Arkane Studios (Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic, BioShock 2), а вскоре после Tango прибрала к рукам и шведскую студию Machinegames, основанную в прошлом году выходцами из Starbreeze (Chronicles of Riddick, The Darkness). Средства на эти приобретения идут из инвестиций: в октябре ZeniMax получила от фирмы Providence Equity Partners $150 млн на разработку игр, а тремя годами раньше от нее же – еще $300 млн, которые, очевидно, пошли на приобретение id Software.



Сергей Цилюрик: Чудно как. Мне «Вифезда» всегда представлялась этаким издателем-аутсайдером, живущим за счет своих же разработок («Обливион», «Обливион с пушками» и так далее). А тут – бац, id Software. Бац, Arkane Studios. Бац, Синдзи Миками. И ведь не останавливаются, как видно по шведам. Такими темпами скоро, небось, начнут конкурировать с лидерами рынка, если не разорятся (ведь ни одна из приобретенных студий не планирует ничего выпускать еще как минимум год).
А еще мне видится очень показательным то, что западное издательство обратило внимание именно на имя разработчика. Миками заслужил отменную репутацию, и она помогла ему уже добиться того, о чем Инафуне пока еще только мечтает. Достаточно было, как видно, всего лишь обратиться к западным издателям.



Константин Говорун: Не Bethesda купила, а владелец Bethesda купил себе еще пару игровых компаний. Это важно.
Ну и в случае с Миками, на мой взгляд, это покупка воздуха. Что такое Tango? Это Синдзи Миками. Что мешает Синдзи Миками завтра сказать: «Что-то я не в настроении работать, пойду-ка я лучше к моим друзьям в Platinum пить пиво, а вы тут без меня справитесь»? Компания просто испарится – останутся только офис и никому не известное название. Было бы логичнее просто дать Миками денег под конкретную игру, а потом ее издать. Как это сделала EA с Grasshopper и Shadows of the Damned. Поэтому покупка эта была не ради какой-то новой игры, а ради новостей в прессе и роста капитализации ZeniMax.
Так что все может закончиться продажей всего пакета студий кому-то из лидеров по цене в два раза выше, чем покупали.



Артем Шорохов: Да ладно, вполне же можно контрактом привязать, что наверняка и сделано. Это не помешает сделать какую-то совсем ерунду, но какой смысл Миками самому себе карму портить?



Артем Шорохов: Здорово, что Миками опять заикнулся о «свободе в создании игр». Помните, как он шутя пожаловался, что чересчур много свободы бывает во вред? В смысле, God Hand вышла отличной «игрой мечты», но продавалась довольно вяло. Эгоистично надеюсь на ещё одну «игру мечты»! =) **СИ**



EA Store теперь открыт и для России

Electronic Arts сообщает об открытии интернет-магазина EA Store в России. Начиная с 3 ноября, каждый житель Российской Федерации может приобрести в нем лучшие игры Electronic Arts для PC: FIFA, Need for Speed, The Sims, Dragon Age, Battlefield, Mass Effect, Crysis и многие другие. К оплате в EA Store в России принимаются все основные виды кредитных карт, а также электронные платежи через систему Webmoney.



Чистка рядов Activision

Несмотря на то, что Call of Duty: Black Ops стала самой успешной игрой в мире, Activision не расслабляется: компания распустила свой отдел по контролю качества, закрыла студию Bobcat Creations (приобретенную два года тому назад для работы над PS2-портами Guitar Hero и Band Hero) и всерьез задумалась о дальнейшей судьбе Bizarre Creations. Последняя ранее прославилась сериалом Project Gotham Racing, но недавно, под крылом Activision, выпустила коммерчески неуспешные Blur и 007: Blood Stone.



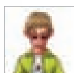
Ready at Dawn недовольна PSP

Ру Вирасурия, основатель студии Ready at Dawn (God of War: Chains of Olympus и Ghost of Sparta), заявил, что хоть PSP – «хорошая платформа, на которой можно сделать многое», она «была обречена с самого начала». «Есть много разных вещей, на которые Sony махнула рукой при ее создании, из-за которых нельзя назвать ее настоящей портативной платформой», – сказал Ру, выразив надежду, что Sony учтет былые ошибки при разработке преемницы PSP.


РЕКЛАМА
СВОБОДА
откройте для себя единый мир, где скорость правит бал
РОСКОШЬ
управляйте лучшими машинами со всего мира
СТРАСТЬ
одержите победу в масштабных онлайновых соревнованиях
TDU2
TEST DRIVE
UNLIMITED
Больше чем просто гонки
tdu2.com
PC DVD
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
M.O.O.R
12
www.pegi.info
® Test Drive ® Unlimited 2 © 2010 Atari, Inc. All rights reserved. Test Drive ®, M.O.O.R ® and the M.O.O.R ® logo are trademarks owned by Atari, Inc. Designed and developed by Eden Games. Published by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and Distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. "Aston Martin" and the Aston Martin Wings logo device (as well as ndividual model names, including "DB9", "DBS", "Volante", "Vantage" and "One-77") are trademarks owned and used by Aston Martin Lagonda Limited. This product is produced under licence and incorporates such trade marks and other materials, such as copyright and designs, owned by Aston Martin. Such materials may not be reproduced, deleted, amended or otherwise used in any way except with the prior written permission of Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Bugatti International S.A. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. 'PlayStation', 'PS3', and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Software platform logo (™ and ©) EMA 2006.
ATARI
www.atari.com

Microsoft и HD-римейки

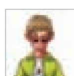
Нынче на слуху цитаты из свежего Фила Спенсера, вице-президента MS Game Studios, который в одночасье лишил геймеров надежды на HD-переиздания игр прошлого поколения (напомню, что эта тема сейчас педалируется в контексте Sony и PlayStation 3). По его словам, сама по себе эта идея ничуть не плоха, но когда он пытается взглянуть на неё с позиции потребителя, выходит не очень хорошо: за работу над такими «римейками» придётся брать плату, и вряд ли она будет адекватной. Впрочем, сами по себе аргументы не слишком интересны: да, это лишние трудозатраты, не направленные на создание действительно новых продуктов, которым они стараются уделять деньги и внимание, да, создание подобных предложений оттянет какую-то долю ресурсов у ныне готовящихся игр... Всё это есть. Но если попытаться взглянуть на ситуацию глазами обычного геймера – каков он, по-вашему, этот взгляд?



Артём Шорохов: Очевидно, что, например, фанатам Halo (особенно «новообращённым» – тем, кто знакомится с сериалом лишь в нынешнем поколении, пересев на Xbox 360 с PS2) очень пригодились бы две первые части, наверняка они за них готовы заплатить. С другой стороны, есть нормальная обратная совместимость (да и игры для первого Xbox сегодня вполне себе дёшевы – главное, найти, где купить, но ведь заинтересованный фанат обязательно найдёт, разве нет?), есть линейка Games on Demand, где подобным играм, по идее, и место, есть, в конце концов, версия для ПК, которая легко продемонстрирует все преимущества и недостатки сверхчётких текстур прошлого поколения. Поправьте меня, если я ошибаюсь, но суть нынешних HD-римейков лишь в том, чтобы убрать лишние артефакты из игр, не поддерживавших ранее progressive-сигнал, ввести поддержку 16:9 и обновить шрифты. И если это так, то в случае с Xbox-хитами в подобной прокачке смысла действительно немного. А полноценные римейки, воссоздающие игру с нуля на новом движке, логичнее посвящать более старым вещам, которых у Microsoft пока попросту нет. Иными словами, при заявленном подходе HD-переиздания запросто могут удостоиться игры сторонних издателей, вроде Sega (вспоминаем Crazy Taxi и Sonic Adventures), в число которых по желанию этого самого стороннего издателя может попасть вообще всё что угодно. Скажем, никто со стороны Microsoft не запрещает той же Ubisoft выпустить «ремастеренную» версию Beyond Good & Evil не только в PS3-, но и в 360-формате. Мол, это их деньги, они вольны ими рисковать как угодно. Или можно предположить какое-то вето, вроде давешнего ограничения на допустимый объём скачиваемой игры?



Евгений Закиров: Мне сложно рассуждать именно о Halo, но вообще подобного рода «римейки» мне нравятся. Правда, хотелось бы, чтобы они сопровождались еще и разными бонусами, возможно, доработками и улучшениями. Это клёво. Конечно, HD-римейки бывают разные. Мне, как ты, Артём, знаешь, страшно не понравилось то, как перерисовали Super Street Fighter II Turbo. Поэтому важно, чтобы к улучшенным версиям прилагался еще и оригинал «как есть». Пускай и некрасивый.

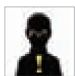


Артём Шорохов: А вот не станем путать HD-римейки с, гм, «просто римейками». Да, в SSFIITHDR (очень люблю эту аббревиатуру) механику игры не трогали, но зато полностью заменили, создали с нуля, переделали графику. Вдобавок – онлайн-мультиплеер и прочие радости, которых мы были лишены с оригинальной игрой. Да и самому оригиналу уже много-много лет. А под HD-римейками сегодня подразумевается «взять нестарую ещё игру времён PS2/Xbox и апскейлить её, подтерев грязь, блюр и муар», в крайнем случае – подновить текстуры, если имеются более-менее качественные исходники. С HD-трилогией God of War была забавная история: в российском издании вторую часть положили в коробку в первозданном виде (чтобы русский перевод остался), а поскольку PS3 апскейлит её аппаратно своими силами, и выглядит она – ну, более-менее сопоставимо. Многие подвоха и не заметили.

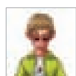
Что до бонусов – я согласен с тобой, их вообще можно без игр продавать – покупатель будет. Другое дело, что если игра громкая и изначально целилась на хитовый статус, то у неё уже было коллекционное издание, в которое включили все достойные допматериалы (в этом смысле посмотри, например на Heavy Rain: Move edition – они бы и рады начинить её бонусами под завязку, да только ничего принципиально нового у них и нет), остаётся разве лишь постмортем-интервью с воспоминаниями создателей записывать. В этом смысле интересны как раз-таки недооценённые в своё время игры, к которым издатели при первом релизе отнеслись с опаской. Но ведь и тут закавыка: если игра всё-таки коммерчески успешна, то её могли давно переиздать со всем почётом, а если признана финансово неперспективной, то кто и зачем станет возрождать её сегодня?



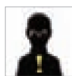
Александр Устинов: Как мне кажется, MS бы рада урвать этот кусок и, будьте уверены, она его обязательно урвёт. В следующем поколении. Вернее, она и сейчас это делает, но обходным (и очень, кстати, правильным) путём. Ну вот, правда, много игр с первого Xbox нам надо? Halo да ещё, может, особо упёртым фанатам, вроде меня, Ninja Gaiden – вот и всё. Зато Microsoft сегодня вовсю показывает миру Dreamcast – это ведь здорово, разве нет?
В то же время у Sony с её PS2 были такие игры, которые хочется вспомнить и увидеть наконец-то «по-настоящему». Самый актуальный пример: Shadow of the Colossus, который здорово тормозил и шёл в ужасно низком разрешении; или я вот очень-очень хочу первый Genji в HD. Плюс это удобно: преодолевшая детские болезни классика, подтянутая, причёсанная – сразу на одном диске. Мне вот, опять-таки, хочется перепройти MGS3: Snake Eater, и пусть у меня есть PS2 (где-то в кладовке), MGS Essentials (где-то на полке), но ведь уже нет телевизора, к которому можно всё это подключить, а нынешние мониторы старые и видеоинтерфейсы уже не поддерживают.
Если коротко, я только за HD-переиздания. В обеих существующих формах: одна часть за копейки в Live/PSN или вся компиляция сразу на диске по цене обычного ритейла.



Святослав Торик: Погоди, погоди. Всего-то две игры с Xbox тебе и надо? Ты что, против Shenmue?!



Артём Шорохов: Так ведь Shenmue – это игры от Sega эпохи Dreamcast, и про это как раз сказано отдельно. Вторая Shenmue на первом Xbox как раз оттуда (и это, между прочим, едва ли не первый случай подобного «улучшенного переиздания»). Так что не нужно никакой консоли-посредницы, чтобы сделать HD-римейк DC-игры от Sega. Как не нужно никаких разрешений платформодержателя на то, чтобы выпустить улучшенную версию любой старой игры не от Sony или Microsoft. Никто, я повторюсь, не запрещает сторонним издателям издавать всё, что они захотят, в рамках закона и здравого смысла. Собственно, Sega уже сделала несколько HD-римейков своих DC-игр для Xbox 360 и PS3. И, если рубль потечёт, вне всяких сомнений сделает ещё. Тут всё прозрачно и понятно. А сейчас речь идёт об играх с первого Xbox, правообладателем или дольщиком которых является Microsoft. Самые из них востребованные – это, как ни крути, Halo. Если же обратиться к другим примерам, за ними далеко ходить не надо – есть Fable, PGR, Jade Empire, Conker: Live and Reloaded… В конце концов, был Oddworld: Stranger's Wrath (забавно: его HD-римейк уже как раз заявила для своей консоли Sony). Многие игры эпохи Xbox прицельно затачивались под Live (сервера той же Halo 2 ещё в прошлом году были полны фанатов, которые очень расстроились прекращением Live-поддержки игры), и многие геймеры, в том числе российские, не имели возможности познакомиться с ними в прошлом поколении.
Хотя, не скрою, интересно услышать также само по себе мнение относительно подобных инициатив. Да, согласен, очень было бы здорово получить ещё одно переиздание Shenmue. Думаю, у каждого найдётся в памяти пара игр, за перенос которых в более актуальный формат он непременно заплатил бы. Или нет?

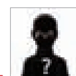


Святослав Торик: Я отвечу так: Microsoft стоит внимательно посмотреть на динамику продаж HD-римейков других компаний. У меня не было и, надеюсь, никогда не будет приставки серии Xbox, поэтому я даже не знаю, что оттуда можно портировать и что имеется в эксклюзивных активах Microsoft. Ну, вот только от Conker не отказался бы, но это ведь что-то вроде сиквела? Из полуэксов: Splinter Cell, Fable и Jade Empire играл после портирования на PC. И если у Ubisoft действительно есть планы на HD-римейки, то тут SC – беспроигрышный вариант, поскольку серия в глубочайшей дыре из-за неудачного рестарта (чуть в лучшем положении Prince of Persia, но от римейка Sands of Time ни в коем случае не откажусь).



Артём Шорохов: Conker: Live & Reloaded – это как раз полноценный римейк: с полностью переработанной графикой, игровым процессом, видеороликами и т.д. Плюс огромный шмат действительно достойного мультиплеера a-la Halo. То есть, эта версия (тоже ведь своего рода HD-римейк игры с N64!), по сути, полностью заменяет собой оригинал и даёт ещё хорошего сверх былого. Вот от неё я бы точно не отказался. Тем более что в Live на старых серверах сейчас уже не поиграешь (как и в Halo 2) – их попросту отключили. Что касается Ubisoft в целом и Prince of Persia в частности, «Трилогию Песков» уже вовсю издают для PS3 в HD, Sands of Time, например, уже продаётся в PSN. Другое дело, что как раз её-то переиздавать, на мой взгляд, вроде как и незачем: точно такой бокс (три игры плюс какие-то бонусы) можно за копейки купить в формате PS2 и счастливо апскейлить на PS3.





Александр Устинов: Тём, а как мне её счастливо апскейлить на слимке?



Артём Шорохов: О, а ведь правда! Те, кто не был верен бренду Sony и не купил приставку сразу, и впрямь лишены этого счастья. Тогда и в самом деле выбора нет: либо покупать весьма дорогой внешний апскейлер (старую PS3 в первичной продаже уже не найти), или пользоваться услугами по предоставлению HD-римейков. Увы, обратная совместимость была счастливо удалена из PlayStation 3 и по нынешним расценкам стоит в PSN где-то по 500 рублей штука.



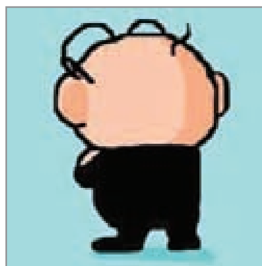
Артём Шорохов: Господа! Пока мы высказывались, нарушил обет молчания глава британского отдела E&D Стефен МакГил, высказав буквально следующее: «Мне кажется, это хорошая идея. Думаю, многие хотят возвращаться к старым играм и находить в них нечто новое, да и сами разработчики хотят того же». Это звучит как обещание: по неподтверждённым (?) данным, в настоящий момент студия 343 Industries (специально созданная Microsoft для работы над Halo-проектами; именно в ней бывший сотрудник Bungie Фрэнк О'Коннор занимает пост креативного директора) корпит над римейком Halo: Combat Evolved (первой игры цикла), по слухам строящейся на обновлённом движке Halo: Reach. Ход более чем логичный: по хронологии сериала события Combat Evolved закономерно продолжают сюжет Reach, что позволит старым и новым поклонникам Halo безболезненно зайти на «второй виток» полюбившейся истории. Предположительно, релиз планируется к десятилетнему юбилею оригинальной игры, который, напоминаю, состоится уже в будущем году. Возвращаясь к теме: если слухи о пересадке первого Halo на современный движок подтвердятся, это, тем не менее, никак не прояснит политику Microsoft относительно перевыпуска игр прошлого поколения. Ждать ли многочисленных «быстрых сборок» с чёткими текстурами или редких, но метких «реставраций» – всё ещё непонятно. А значит, мы вновь вернулись к тому, с чего начали, а тема далеко не исчерпана.



Александр Устинов: Это ни разу не значит, что Майкрософт стала заинтересованнее на 0,2 процента в HD-римейках – она «всего лишь» заинтересована в Halo. Была и будет, и не успокоится, пока у всех геймеров по дому не будет бегать роботизированный Master Chief.
Ну, а так новость хорошая. Ну вот не вижу я ничего зазорного в том, чтобы купить осовремененную версию хорошей игры.
В общем, очень надеюсь, что слух – не слух вовсе. Единственное опасение, какое мне придумалось, – это утка, которую уже запекала Valve, тогда, помните, много говорили о том, что делают якобы «римейк» первого Half-Life на движке второй части, а в итоге получилась всё та же игра, лишь украшенная водичкой из второй. **СИ**

Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@PG_kamiya
Хидеки Камия
отец Devil May Cry

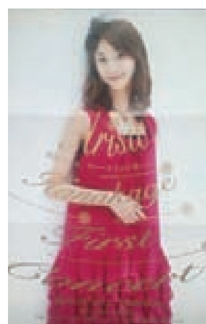
Всё, что я помню об игре 1942 – это то, как я наблюдал за игрой Мураками. Он всё время спрашивал: «что эта за хреновина?», а потом как начнёт долбать по кнопкам… Все атаки израсходовал…

А ещё я посеял стилус от DS под кроватью! Всё из-за «Тетриса»…

Ты меня спалил! **RT** @goro9_gt: Ясно. Значит, после того, как вы выпустите новый проект, вы приступите к работе над *********.

Слышал, что **** **** **** вместе с ****, но **** ***** ****** лишь потому, что **** ****** **RT** @Hirotaka_l: Хотел бы я увидеть цензуру в Твиттере (^O^)/

Ребят… Я уже просил… Вы можете со мной обсуждать игры, но не надо обсуждать их концовки…

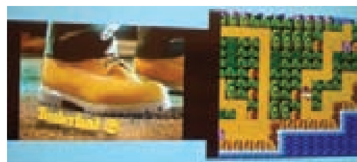


Она БОГИНЯ **RT** @himeshinra: Это и есть пресловутая Элис? Она ничего :)

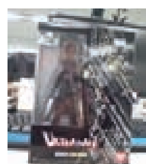
ААА!

Наслаждаюсь просмотром «Назад в будущее» на BD… Оторваться не могу… Хотя сколько раз видел уже…

Как одновременно играть и смотреть ящик:



Да, в своё время в Capcom было запрещено курить, не знаю, как там сейчас… У Platinum (вернее, в их небоскрёбе) нет курительной комнаты, так что всем приходится выходить на улицу. **RT** @hamakyoo: О, а в Capcom было запрещено курить? В Platinum Games тоже?



Заказал на «Амазоне», но забыл проплатить. В итоге сходил в Ёдо, купил.

Э… Я?! **RT** @shibadog11: Камия-сан в фартучке такой сексапильный…

Вы владеете японским так же, как я – английским. **RT** @_JamesAnthony: @PG_kamiya Мой японский плохо? Я учить его три года*. :D Как дела, мистер Камия? (* Первая часть вопроса написана на японском с ошибками. Остаток твита – на английском. – *Прим. Пер.*)

Мм… Пожалуй, PS2, потому что там в качестве бонусного персонажа выступает Данте… Хотелось бы иметь возможность играть в GC-версию контроллером от Wii… **RT** @Lapsana: Добрый вечер, Камия-сан. Если бы вы сейчас решили сыграть во Viewtiful Joe, какую бы версию вы выбрали? GC или PS2?

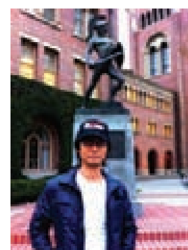
Байонеттой. **RT** @ulliok @PG_kamiya Если бы вам надо было стать персонажем из своих игр, кем бы вы стали?

И какой смысл в моём существовании, если кто-то пытается делать игры, похожие на мои?..

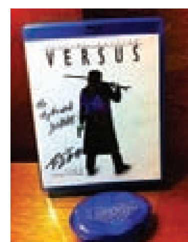
Моя мечта – как-нибудь доставать из пыльной кладовой SNES и резаться в неё с внуками в полной тишине… И выносить их одним ударом за Рю…



@Kojima_Hideo
Хидео Кодзима
отец Metal Gear



Посетил USC (Университет Южной Калифорнии), в котором в будущем году планируются мои лекции. Сфоткался перед троянским воином, символом университета.



В Америке вышел на blu-ray фильм Versus. На задней обложке это слово написано катаканой. Этот диск мне только что за ужином подарил его режиссёр, Рюхей Китамура.



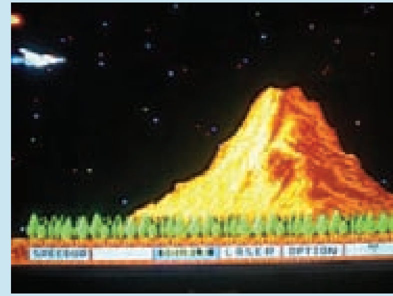
Пришёл в качалку и заметил, что помимо тренажёров там стоят две Wii. Зачем? Неужели в Лос-Анджелесе думают, что с помощью Wii можно накачать мышцы?

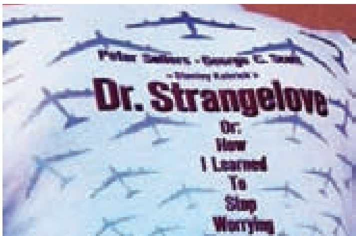
Потому что мы верим в силу слов. **RT** @hitsuhito: Почему режиссёры всё время философствуют?

В романтичную пору осенних депрессий и «кленового праздника» Момидзигари, к которому в Platinum Games приурочен очередной корпоратив, японские разработчики только и делают, что всё подряд роняют и переживают по этому поводу. И даже Хидео Кодзима, прилетев в Америку и пристрастившись к качалке, «ушёл» из Твиттера, но продержался всего каких-то пару недель, успев собрать богатый урожай горестных твитов от многочисленных поклонников – в том числе и от коллег-разработчиков. Фумито Уэда тем временем фотографирует костёр. Юдзи Нака боится уколов (но мужественно терпит прививки перед сыном). Тецуя Мидзугути отвлёкся от Child of Eden, чтобы следить в студии за сведением нового трека своей группы «Весёлые ракеты». Ну а Ацуси Инаба сетует на то, что засилье ерундовых разработок компрометирует японскую игровую индустрию.

Фото месяца

@PG_kamiya
А горы-то! Какие красивые горы!..
(Играет в Gradius Deluxe pack. – *Прим. Ред.*)





С утра первым делом иду в качалку. В Техасе щеголяю в футболке Dr. Strangelove. Что и следовало ожидать от Америки – по утрам качалка забита.

Ненадолго заброшу Twitter.

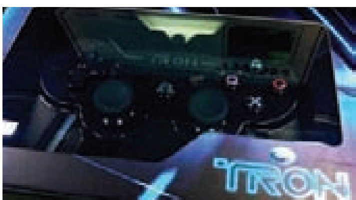
Наш мир это: [Город, в котором я живу] << [район] << [регион] << [страна] << [материк] << [Земля] << [Солнечная система] << [галактика] << [космос] << [окраины космоса] << [Вселенная].

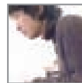
Кажется, я кое-что понял. Похоже, молодёжь эпохи Хэйсэй* воспринимает «Японию» и «забугор» как что-то не связанное между собой. Возможно, потому, что в них слабо закрепилась идея о том, что Япония является частью общего мира. (* Текущий период, исчисляемый с 1989 года. – *Прим. Пер.*)

Говорят, в китайском университете разработали суперкомпьютер «Млечный Путь 1», который превзошёл американский «Ягуар», а его скорость вычислений является самой высокой в мире. Вот бы Япония создала суперкомпьютер нового поколения!

Глядя на небо, подумал, что «суета» и «зло» в нашем мире – это что-то вроде туч. Обычно они просто распадаются до уровня молекул и плавают в голубом небе, но в определённый момент кристаллизуются и становятся огромной тучей. И из этой тучи исходят молнии, падает ливень.

Ух ты, PS3-контроллер в стиле TRON!!!





@Fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

Обронил и разбил третий iPhone… Поругав себя, подумал было уже купить новый телефон, но вроде как тачскрин снова заработал, так что притворимся, будто всё в порядке.

Вчера ходил в поход на подножье гор в Окутама. Телефон там не ловит. Теперь знаю, как хорошо, когда костёр греет и есть бумажные стаканы. В следующий раз надо бы с собой небольшой столик захватить.

Самое главное – завоевать доверие зрителей. «Гладиатору» Ридли Скотта это удалось. И это мой любимый фильм.

@Kojima_Hideo Мне очень нравился ваш твиттер, жаль, что вы его забрасываете. Буду надеяться, что вы скоро вернётесь!

Развлечения должны каким-либо образом способствовать работоспособности людей.

Спасибо за информацию. Для меня большая честь, что называют не только Ico, но и Shadow of the Colossus. **RT** @jijy: Много западных разработчиков называют ICO в числе любимых игр. http://is.gd/gnHpR



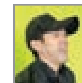
@Suda_51
Гоити Суда
отец No More Heroes

Сегодня в Grasshopper прошёл вечер бонэнкай, совпавший с днём благодарения в США. Мы самые динамичные в игровой индустрии. А уж в декабре как рванём!

Без твиттера Кодзима-сан очень одиноко…

Думаю, в Японии тоже наблюдается тенденция к ускорению взаимосвязанности кино и игр.

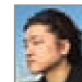
Jackass 3D – первое место в американских рейтингах! Kick-Ass – тоже на первом месте. Вероятно, всё дело в «ass».



@Shinji_mikami
Синдзи Миками
отец Resident Evil

Я понимаю желание стать известным и популярным человеком. Но половина из тех, кому удаётся добиться успеха, своим стилем порождают всё новых желающих добиться того же.

Ошибаться – это естественно. Важно учиться на ошибках. Ошибки – это путь к успеху. Когда ошибаешься, думай об этом, как о шансе для дальнейшего развития.



@PG_inaba
Ацуси Инаба
отец Okami

Специально запаковал PSP, а потом уронил, так у меня аж UMD и батарея вылетели. Как говорится, поспешишь…

Планов громадьё, времени мало. Чрезвычайные обстоятельства. Но никто не жертвует качеством или скоростью разработки, даже когда становится совсем тяжко. Наоборот, все бросаются на проект с ещё большим энтузиазмом, и начинается очередной виток спирали. Рад, что сегодня я весь день имел возможность наблюдать этот занимательный процесс.

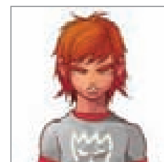
Получил от Мацуно-сан Tactics Ogre, и теперь, наверное, буду каждый день в них гонять… Понимаю, что меня сильно затянет, но придётся набраться мужества, чтобы не забыть и о других делах (хех). В конце недели командировка в Токио, вот по пути и поиграю.

E-mail – чрезвычайно полезная штука… В отличие от того же телефона, не надо, чтобы человек обязательно был на месте. С другой стороны, сейчас уже просто физически невозможно читать все входящие письма. Мне уже даже приходится говорить своим подчинённым, что я могу случайно проглядеть письмо…

«Уметь рассчитывать, сколько ты сможешь выпить, – вот что значит быть взрослым». (Цитата из «Легенды о героях Галактики»). …Блин, когда ж я повзрослею-то.



ИГРОМИР



Константин Говорун

В начале ноября в Москве привычно прошла крупная игровая выставка. Издательства поставили красивые стенды и нагнали голых женщин в бодиарте, геймеры заранее запаслись билетами и набрали кучу пакетов с халявой, пресса поснимала видео и взяла несколько интервью у зарубежных разработчиков. Будничное отношение к «Игромиру» – хорошо; ведь теперь уже незачем восторгаться самим фактом проведения выставки. Она есть. А вот чего на ней нет – хороший вопрос.

Безусловно , «Игромир» – хорошая, полезная выставка. Можно сколь угодно долго плакать о смерти отечественных студий разработки, но сейчас обычный читатель «СИ» может в Москве сыграть в демоверсию Marvel vs. Capcom 3, посмотреть на презентацию Deus Ex: Human Revolution, еще до релиза опробовать Kinect и Need for Speed: Hot Pursuit и насладиться новинками для Nintendo Wii. Никаких мутных русских стратегий и восточноевропейских FPS для компьютера; только качественные игры мирового класса. «1С-Софтклаб», Sony и Microsoft выстроили гигантские стенды с множеством демоюнитов. И пусть некоторые из показанных игр уже вышли на момент начала выставки, ничего дурного в этом нет. Не все еще купили PlayStation 3 или Xbox 360 и могут оценить такие шедевры, как Vanquish. Огромное спасибо всем компаниям-участникам за их работу.

Проблема в том, что российские геймеры пока не заслужили такую выставку. Страшно далека она от народа – хотя бы тем, что подавляющее большинство игр показывалось на консолях. Теперь «Игромир» напоминает яркое автошоу, где красивые машины фотографируют люди, не имеющие ни средств, ни желания их купить. А ведь любая нормальная игровая выставка – место, где продавец игр напрямую, без посредников, встречается с покупателями и показы-



Electronic Arts

Маркетинг-менеджер Александр Кожевников объявил об открытии EA Store в России с 3 ноября, рассказал о способах оплаты (уже поддерживаются кредитки и Webmoney, но будут и другие способы) и различных скидочных акциях в специальные промо-дни – в дни выставки, к примеру, можно было приобрести Medal of Honor всего за 299 руб.


Писатель Дмитрий Глуховский рассказывает об игре «Метро 2034»



вает товар лицом. Понравится – придут через пару месяцев в магазины и возьмут диск-другой. Поэтому и издатель заинтересован показать хорошую демку как можно большему числу людей, и геймеры хотят лично все попробовать, чтобы потом не попасть впросак с будущей покупкой. Увы, посетители «Игромира», как правило, незнакомы со словом «купить» – в этом-то вся и проблема. Плюс еще за неопытностью не умеют себя правильно вести. А организаторы не научились пока их воспитывать.

Нас часто спрашивают, похож ли «Игромир» на буржуйские выставки и есть ли там «школота, жаждущая халявы». Да, на E3 иногда бросают футболки в толпу – «кормят зверей мясом». На TGS такого бардака вовсе нет, а самые интересные сувениры дают за прохождение демоверсии. То есть, отстоял очередь, поиграл 5-15 минут, получил наклейки, плюшевую игрушку или уникальный значок. Буржуйские геймеры точно так же любят халяву, как и наши. Но на выставку они все же приходят играть – и часами ждут право доступа к вожделенной демке. Самое же для меня удивительное на «Игромире» – то, что очередь на входе есть, а вот у конкретных игр стоит всего по два-три человека. Или вообще никого. Или толпится человек пять, но играют только один-два, которые оккупировали стенд еще с утра. Остальные просто молча смотрят. Не предусмотрены даже заграждения для формирования очередей. Справедливости ради стоит сказать, что к Deus Ex: Human Revolution, Word of Tanks и некоторым другим крупным стендам с одной-единственной игрой народ пускали организованно. Но это исключение из правила.

Что же геймеры делают на выставке? Просто слоняются от стенда к стенду и

Microsoft

Пресс-конференцию Microsoft, которая прошла в самый первый бизнес-день выставки, открыла Инга Чурашова, новый директор по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ в России. Инга кратко подвела итоги года в России и отметила достижения компании в мире – 45 млн. проданных консолей. Затем слово взял Андрей Калугин, менеджер Xbox 360, который сначала продемонстрировал присутствующим рекламный ролик Kinect, а затем прямо на сцене вместе с ассистенткой провел его наглядную демонстрацию в серии спортивных игр. После выступления Андрея пришла очередь иностранных гостей – на сцену вышел Робин Барроуз, менеджер Xbox Live! в нашем регионе. Объяснять геймерам со стажем все прелести Live! – занятие, в общем-то, бессмысленное, поэтому господин Барроуз сосредоточился на других фактах. Например, присутствующие узнали, что лояльность пользователей LIVE! составляет 94% против 82% у оффлайновых пользователей. Удовлетворенность приставкой у таких игроков выше вообще в полтора раза – 82% против 57%, ну и, разумеется, своим друзьям они рекомендуют приобщиться к миру Xbox не в пример чаще. Всего пользователей Live! насчитывается уже 25 млн. Чуть позже в сессии вопросов и ответов речь зашла о миграции Live-аккаунтов, заведенных ранее в Европе или Америке. Microsoft позволяет легко конвертировать учетную запись и перенести купленный в других регионах контент.





смотрят, что происходит. Каждая компания старается завлечь их «активностями», не имеющими никакого отношения к играм. И это, как правило, ужасно. Чего на зарубежных выставках я не видел, так это идиотских конкурсов и вообще взаимодействия с толпой. На TGS на каждом стенде есть сцена, где выступают артисты или вещает Хидео Кодзима, а зрители смотрят и внимают. Тоже развлечение. Но посетителей не просят сочинять стишки и изображать из себя идиотов. Уж не знаю, почему это так.

У Маркеса есть хорошая фраза: «Я люблю тебя не за то, кто ты, а за то, кто я, когда я с тобой». В этом смысле, «Игромир» – ужасная выставка, потому что мотивирует геймеров вести себя, как свиньи. Недаром пару лет назад мы все читали на форумах откровения модели, которая пришла в ужас от поведения посетителей (реплики в духе «не дергайся, не убирай руку с задницы – тебе ведь деньги за это платят!»). Впрочем, свиньи – это сильно; скорее – речь идет о некорректном по отношению к другим посетителям поведении. Например, хороший человек искренне написал у меня в ЖЖ (об Игромире двухлетней давности, правда): «Ощущение, что тебя стен-





Sony

Пресс-конференцию проводил Сергей Клишо – генеральный менеджер SCEE по продажам в России и странах СНГ. Началось все с обсуждения успехов SONY. Так, на данный момент по миру разошлось 38 млн. PS3 и 147 млн. PS2, из которых 1 млн. приходится на Россию, а это, согласитесь, серьезное достижение для нашего рынка. Сергей не раз и не два упоминал, что рынок стремительно развивается, и компания с каждым днем лишь укрепляет свои позиции. Предположительно уже в феврале 2011-го на территории России будет запущен PSN Plus (аналог Gold-подписки в Xbox LIVE). Точную дату запуска объявят позже, как и цену на данный пакет услуг.

Стенд «СИ»

Зона «Страны Игр» в этом году была оформлена известными игровыми цитатами, вроде «Battlecruiser operational» и «Беги, малышка, беги», на стенде раздавались старые номера «СИ» (в обмен на анкету), продавались новые. Плюс фирменные футболки, кружки и целая полка с игровыми фигурками от интернет-магазина GamePost. Для развлечения аудитории мы выставили четыре консоли Xbox 360 с лучшими соревновательными играми: Tekken 6, Soul Calibur IV, Street Fighter 4 и EA Sports MMA. С утра до вечера читатели «СИ» могли сразиться друг с другом. Каждый день проходил и фирменный турнир «Страны Игр» по файтингам, записаться на который можно было прямо на месте. Можно было отдохнуть на мягких пуфах от компании Puff (puff.su).

Все это было бы невозможно без поддержки нашего главного партнера – компании Samsung, предоставившей нам гигантские телевизоры Samsung PS50C6900 . Высококачественная HD-картинка божественно смотрелась на диагонали в 50 дюймов, и драки Кена с Рю и Софитии привлекали посетителей аж с противоположной стороны павильона. В плазменных телевизорах Samsung PS50C6900 используется ультратонкий пленочный светофильтр вместо обычного стекла – чтобы устранить двойные отражения, обеспечить отличную четкость картинки и корректную цветопередачу практически при любом угле просмотра. Поддерживает он и 3D – на случай, если вам захочется сыграть в Killzone 3 в объеме. Также полно других интересных функций, о которых вы можете легко узнать, спросив у Гугла.





MICROSOFT ПРИВЕЗЛА НА ВЫСТАВКУ РАЗРАБОТЧИКОВ FABLE 3, «НОВЫЙ ДИСК» – СОЗДАТЕЛЕЙ DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, «БУКА» ПОКАЗАЛА ШЕСТЫХ «ГЕРОЕВ».

дисты за быдло держат, мол, поиграл 5 минут и хватит с тебя! В общем, назло им час целый в Соника погонял, дневной и ночной уровень прошёл (ах да, про Tutorial забыл)!» Другой сказал: «Очень хотелось опробовать Gran Turismo 5, но там как раз постоянно толпились люди, и было просто лень ждать». А вот как надо: «На стенде Nintendo парнишка не дал мне поиграть в «Конга» больше десяти минут, вежливо сказал, что надо и другим дать попробовать».

И все же, «Игромир» – это праздник. Пока одни компании выводят стриптизерш в боди-арте, другие нанимают действительно красивых девушек в хороших костюмах героинь игр. Смотреть – одно удовольствие. К «Игромиру» было приурочено несколько важных анонсов, в том числе – и деталей старта Xbox Live в России. Олег Мэдокс впервые показал «Битву за Британию» – продолжение самой успешной отечественной игры (если не считать «Тетриса», конечно). Microsoft привезла на выставку разработчиков Fable 3, «Новый диск» – создателей Deus Ex: Human Revolution, «Бука» показала шестых «Героев магии и меча». Кто-то, конечно, придумывает конкурсы с халявой, а кто-то – работает так, будто «Игромир» - и вправду настоящая игровая выставка для настоящих геймеров. И это прекрасно. **СИ**

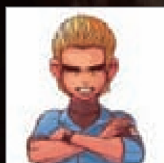
Фанаты World of Tanks активно участвовали в конкурсе на лучший рисунок. Получилось весело!



PC
PS3
XBOX 360

DEAD SPACE

Одна из интереснейших особенностей, касающихся отстрела некроморфов, связана с частичной разрушаемостью локаций. Скорее даже «точечной». Суть в том, что иногда в коридорах или комнатах, где есть окна, из которых открывается красивейший вид на колонию, лучше вообще не доставать оружие. Потому что если разбить стекло, то все живые и мертвые существа, находящиеся в комнате, в мгновение ока окажутся в безвоздушном пространстве. Единственный способ спастись в этом случае – выстрелить в специальное крепление, чтобы поднять защитные створки. Но можно не успеть. И тогда Айзека либо засосет в космос, либо разрежет пополам. А один раз ему отрезало руку!



Евгений Закиров

Первый выпуск Dead Space не мог оставить равнодушным. Во-первых, не так много хорроров от Electronic Arts приходит на ум, а во-вторых, это была, что называется, бомба. Игру поздно анонсировали, но ждали с замиранием сердца. Конечно, в успехе сомневались. Как оказалось – зря. Можно найти тысячу и одну отговорку, претензию к первой части, но нельзя отрицать тот факт, что «это было круто». Успех многочисленных поделок «по мотивам» еще можно оспорить, однако и они добились своего: вселенная дополнялась новыми деталями, фанаты узнавали интересные подробности, в общем, интерес к сериалу возрастал. Поэтому сиквел Dead Space ждут даже не столько ради того, чтобы увидеть какие-то перестановки в геймплее (хотя они важны и им нашлось место), но чтобы получить развитие истории, узнать больше о главном герое и том фантастическом будущем, где происходит действие. Все это лишний подтверждает: первый выпуск был удачным началом. Но и обязывает к тому, чтобы второй оказался, как минимум, не хуже.

Однако главная проблема заключалась в другом. Разработчики почему-то начали рассказ о сиквеле с подробного разбора мультиплеера, что показалось немного странным. Да, многопользовательские режимы – это то, что продает и продлевает жизнь видеоиграм. Но что насчет сюжета? Как же самое главное? Чтобы развеять все опасения, в начале декабря был представлен превью-билд, содержащий четыре готовых уровня, или главы, причем некоторые из них были показаны ранее на выставках и с тех пор заметно изменились. Прохождение этого «отрезка» занимало чуть больше двух часов, однако, преодолев все трудности один раз, тяжело было отказать себе в удовольствии попробовать новый уровень сложности и посмотреть, что же изменится. Но обо всем по порядку.

АТМОСФЕРУ СТРАХА, ОТЧАЯНИЯ, ЧУВСТВО ОТВРАЩЕНИЯ И ЖИВОТНОГО УЖАСА, В ОБЩЕМ, ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ ХОРРОРА СОЗДАЕТ ЗВУК.

В продемонстрированной версии было представлено всего две головоломки. Обе достаточно простые, чтобы вообще не обратить на них никакого внимания. Так, сначала надо было найти в комнате дополнительные блоки питания и поставить их в соответствующие отсеки, чтобы открылась дверь дальше. В другой раз пришлось опускать магнитные крепления, чтобы убрать гравитацию. Они фиксировались попарно, т.е. опустив одно, надо было сразу же успеть подцепить другое. Сделать это просто, если воспользоваться стазисом – способностью замедлять движение механизмов, людей, монстров и т.д.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Visceral Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
vs, online

ДАТА ВЫХОДА
25 января 2010 года (Европа)

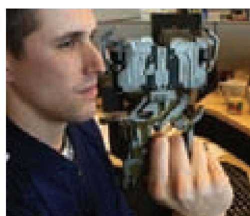
EAD PACE 2

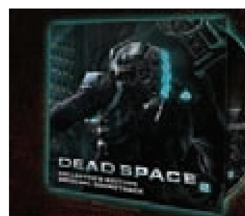
Космос таит множество опасностей. Некоторые из них имеют вполне убедительное научное обоснование, другие выдумали люди. Понять, что из этого представляет наибольшую угрозу, сегодня не представляется возможным. Зато вполне ясно, что богатая человеческая фантазия вкупе с популярными представлениями о безвоздушном пространстве – это основа для очень интересных сеттингов. Примеров тому можно привести достаточно, но, пожалуй, лучший из актуальных – это Dead Space.

Коллекционное издание

В коллекционном издании для PC и Xbox 360 будет модель плазмореза, а также общие для всех версий бонусы: саундтрек на CD, скачиваемый костюм и оружие, страшная картинка с некроморфом. А вот в варианте для PS3 ожидается версия Dead Space Extraction с поддержкой PS Move. И, конечно, еще одно скачиваемое дополнительное оружие.







PC
PS3
XBOX 360


Красивый вид! Жаль, что зачастую подмечать такие детали попросту некогда.

АЙЗЕК ТОПАЕТ В ТЯЖЕЛЫХ САПОГАХ ПО ПЛОХО ОСВЕЩЕННЫМ КОРИДОРАМ И ВИДИТ, КАК ЗА ПЕРЕГОРОДКОЙ ЗА ГРУППОЙ ВЫЖИВШИХ НЕСЕТСЯ МОНСТР С ВЫВЕРНУТЫМИ НАРУЖУ КИШКАМИ И ПОРВАННОЙ ГОРТАНЬЮ, НА МЕСТЕ КОТОРОЙ ВЫРОСЛА УСЫПАННАЯ ЗУБАМИ ПАСТЬ.

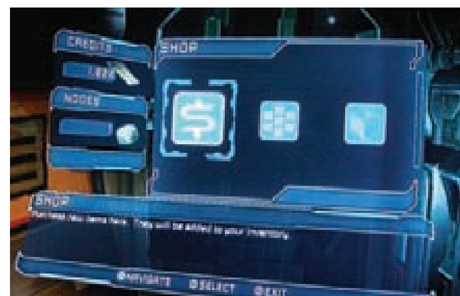
Видимо, чтобы не раскрывать все детали сюжета заранее, превью-версия начинается не с первой, но со второй главы. Хотя из интервью с разработчиками и трейлеров известно, что главный герой, Айзек Кларк, живет в космической колонии Sprawl, и что у него серьезные психические расстройства (которым и была посвящена значительная часть оригинала), никаких подробностей об этом в самой игре изначально не сообщается. Общая картина складывается по мере повествования, когда появляются новые действующие лица, а шокирующие сюжетные ходы приоткрывают завесу тайны и обнажают правду об общем положении вещей. Скажем, какое отношение Айзек имеет к артефактам? Почему бы его просто не оставить в покое? Кто, зачем и как спас его? И почему его преследуют другие люди? При этом, несомненно, человеческая драма теперь играет куда как более значительную роль, чем раньше. Но это отнюдь не отодвигает на второй план необходимость выживать и уничтожать некроморфов просто в безумных количествах.

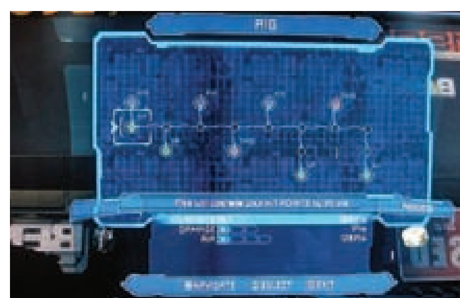
Во второй главе Айзек предстает в знакомом виде. Костюм горняка с полностью скрывающим лицо шлемом и разного рода индикаторами на спине, ручной плазморез, полное непонимание того, что происходит вокруг. А ситуация такая: на космическую колонию просочилась все та же зараза, и сейчас самое подходящее время делать ноги. Некроморфов на первых порах не так много и все они охотятся за выжившими, обращая внимание на героя лишь в предусмотренных сценарием (проще сказать, скриптом) моментах. К сожалению, эффект именно «катастрофы» передан не самым лучшим образом, т.е. «камерно». Айзек топает в своих тяжелых сапогах по плохо освещенным коридорам и видит, как за перегородкой за группой пока еще живых и здоровых людей несется монстр с вывернутыми наружу кишками и порванной гортанью, на месте которой выросла усыпанная зубами пасть. Но он не может никак повлиять на происходящее. Более того, описанная сцена – лишь одна из немногих, где дают увидеть весь ужас случившегося. Ключевое слово – увидеть. Все остальное, а именно атмосферу страха, отчаяния, чувство отвращения, животного ужаса, создает именно звук. Еще в оригинале работа по этой части была проделана колоссальная, но что ожидает игроков в сиквеле, просто не описать словами.

Типичный пример. Визуально какой-нибудь «спальный отсек» представлен бедно: посетить дают несколько комнат, причем часть из них обставлена как последнее пристанище верующего из церкви Унитологии – повсюду свечи, непонятные рисунки, изодранные в клочья тела лежат на пропитанных литрами крови матрасах. Но именно звук вышибает холодный пот и заставляет волосы вставать дыбом. Айзек проходит мимо двери, за которой отчаянно вопит женщина. На двери висит видеофон, то есть, в принципе, можно было бы показать видео

За верстак! В магазин!

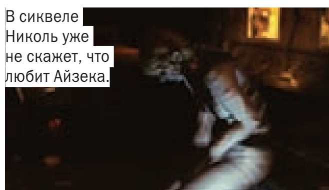
Как и раньше, каждое оружие в Dead Space 2 может быть усовершенствовано. Для этого надо найти Power Node, добраться до верстака, выбрать требуемое улучшение (выглядит так же, как и в оригинале) – и вуаля, работа проделана, патронов стало больше, наносимый урон возрос! Правда, иногда Power Node нужны для того, чтобы, например, открыть дверь в какой-нибудь тайник, так что расходовать их приходится аккуратно. С другой стороны, если собрать достаточно денег (надо топтать противников и выбивать из них крупные суммы или предметы для продажи) и найти специальный чертеж, то можно купить их в терминале. Там же продаются новые виды оружия, а также костюмы, боеприпасы и аптечки.



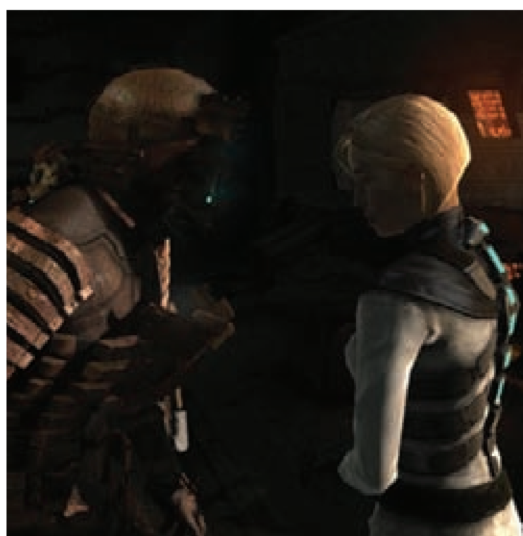


Злая подружка

На протяжении всей первой части Айзеку то тут, то там мерещилась подружка – Николь. К концу игры ее присутствие уже начинало сильно напрягать, а финал так и вовсе у многих вызвал недоумение. В сиквеле проблемы с психикой мешают Айзеку еще сильнее. В одной из сцен ему кажется, что на него напал некроморф и пытается всадить в глаз огромный шип, хотя на самом деле это он же пытается себя убить сжатым в правой руке шприцом. А все из-за вечных науськиваний Николь. В другой раз, попав в детскую комнату, герой видит призрак подруги и вспоминает интересные подробности их совместной жизни. Вообще же, видения и голоса одолевают в самый неподходящий момент. И местами все это сильно напоминает какой-нибудь Silent Hill. Только в космосе. И герою тут обычно хватает одной пощечины, чтобы прийти в себя. Но факт остается фактом: Николь будет в Dead Space 2, и она в состоянии довести героя до самоубийства.


В сиквеле Николь уже не скажет, что любит Айзека.


Впрочем, она и в первой части была немного не в себе.

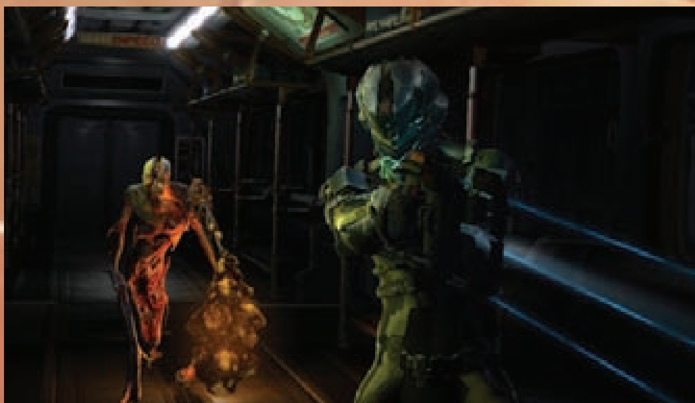


того, что именно происходит в комнате. Но вместо этого разработчики выбирают другой путь. Герою надо сделать всего шагов десять до следующей открытой двери (они, как и раньше, отмечены синим кружком), но это оказывается настоящим испытанием. Воображение рисует чудовищные картины, крики становятся все громче и, наконец, женщина захлебывается в них, начинает стонать. А в следующем коридоре свет гаснет. Напротив Айзека – что-то вроде прачечной. Одна машина странно вибрирует. Тут же с потолка падает некроморф, из коридора выбегает другой, третий проламывает дверь из комнаты и бросается на ничего не видящего героя. Единственный способ понять, что монстр рядом, – ориентироваться по звуку. А вот единственный простой способ убить всех некроморфов сразу – попробовать поймать стазисом (своеобразным «замедлением времени») большую группу, отстрелить им конечности, после чего просто растоптать. За это, кстати, тут тоже дают «ачивменты». Как-никак, а расчлененка – это одна из отличительных черт Dead Space.

Вообще, уничтожение монстров в сиквеле – это одновременно и восторг, и недоумение. Такое впечатление, что разработчики решили не сгладить неровности, условно, боевой механики, но наоборот – заострить их. Так, сами сражения бесподобны. Противники нападают в самый неожиданный момент, их многообразие (хотя почти всех мы уже видели в первой части) вынуждает постоянно менять тактику, переключаться на другие виды оружия, в общем, думать. Некроморфы, кажется, сами поумнели: теперь они всегда пытаются уклониться от выстрела, стоит только герою поднять оружие и навести на них луч света (когда он выхватывает в темноте отвратительную рожу очередного урода, сердце уходит в пятки), могут отступить и залезть обратно в вентиляционную шахту, чтобы в следующую секунду оказаться за спиной Айзека и вонзить в него свои острые когти.

Из новых типов противников наиболее сильное впечатление произвели сталкеры, которые нападают в кромешной тьме и опираются на взаимовыручку. Кроме шуток: в темном помещении с множеством колонн невозможно понять, откуда будет нанесен следующий удар, а когда удается выхватить лучом света движущуюся тень – тут же из-за угла выпрыгивает другой монстр, сбивает с ног, и тогда вся группа собирается вместе, чтобы растерзать пойманную жертву. Впрочем, инженер с плазморезом тот еще крепкий орешек. Если некроморф подо-


Первый же босс разрушит поезд, а погибнет уже в открытом космосе.


Таких противников просто убить: надо подстрелить желтый сияющий нарост, и тогда они взорвутся. Возможно даже, что взрыв заденет и тех некроморфов, которые находились поблизости.


В костюме сотрудника службы безопасности гораздо комфортнее работается!

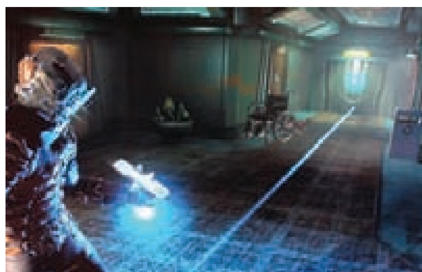


Прослушать аудиодневник – это всегда пожалуйста. Но читать файлы, которые герой подбирает по пути, нет ни желания, ни возможности. В Dead Space 2 редко чувствуешь себя в безопасности.

PC
PS3
XBOX 360

ИЗ НОВЫХ ТИПОВ ПРОТИВНИКОВ НАИБОЛЕЕ СИЛЬНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ПРОИЗВЕЛИ СТАЛКЕРЫ, КОТОРЫЕ НАПАДАЮТ СТАЕЙ И ОПИРАЮТСЯ НА ВЗАИМОВЫРУЧКУ.


Внешний вид некроморфов всегда внушает отвращение и ужас. Но звуки, которые они издают, во много раз страшнее! Идеальные монстры.



Полезные знания

Вместо удобной карты из первой части, в Dead Space 2 представлена система «вэйпоинтов». Так, надо зажать правый аналог, затем выбрать, что именно интересует (верстак, терминал для покупки новых вещей, точка сохранения или следующая цель), отпустить – и от Айзека до нужной точки протянется цветная линия. Правда, видно ее будет только несколько секунд. Разумеется, как и в оригинале, все внутриигровое меню – инвентарь, скажем – работает как голограмма. Выглядит это очень красиво, но… Дело в том, что так работает вообще все. Даже QTE. То есть, например, надо нажать быстро какую-нибудь кнопку, но Айзек встал у стены и камера не может показать, что он видит перед собой. В результате игрок не знает, что делать, и героя съедает некроморф.


Айзек страдает от амнезии и не может вспомнить, кто лечил его от других психических расстройств. Однако доктор Штросс узнает его сразу. Кстати, пример превосходно поставленной сцены: игрок инстинктивно встает спиной к стене, чтобы избежать нападения и видеть всю локацию, NPC в записи в страхе делает шаг назад и тем самым дает сигнал – «справа от тебя монстр, берегись!»

брался слишком близко и намеревается разорвать героя на куски, тому найдется, что ответить. Появляется QTE; надо быстро-быстро нажать кнопку, чтобы монстра опрокинули на пол и раздавили. Для некоторых это фатально (например, в случае с детьми-некроморфами), для других – нет. Это не главное, суть в том, что теперь есть не только миллион жутких смертей самого Айзека, но и столько же расправ над чудовищными тварями.

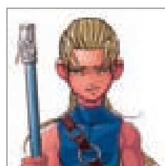
В чем же тогда просчет? Все в той же «камерности». Герой попадает в новую комнату или коридор, свет гаснет или начинает быстро-быстро мигать, двери временно закрываются – круг на них становится оранжевым – и локация превращается в арену, тир, тренировочное поле. Пока все монстры не будут мертвы, путь дальше будет закрыт. Поначалу это заметно особенно сильно, однако позднее повествование совершает крутой поворот и однообразие, монотонность, как-то забывается. И все же это есть. Плюс, когда одно помещение является точной копией второго, разве что раскрашено под фаната церкви Унитологии, рождаются не самые лестные ассоциации. Причем нетрудно объяснить такой подход – дескать, все такие помещения построены по одним макетам, все там устроено одинаково, и вообще это не деревня на берегу моря, а космическая колония, где все одинаковое. Но также нетрудно и найти способ исправить некоторые детали, которые и создают неприятное впечатление. Шутка в том, что Visceral Games сами показывают, как должно быть на самом деле.

Задача Айзека в превью-билде – найти способ пробраться в церковь Унитологии, чтобы встретиться с женщиной, чей брат спас его от смерти в космосе (при этом… ах, нет, нельзя рассказывать). Как это сделать? Откровенно говоря, когда впервые озвучили пункт назначения, мне захотелось вытащить из консоли диск, посмотреть на накатку и еще раз убедиться в том, что это сиквел. Потому что речь шла о том, чтобы добраться до транспортного узла, сесть на поезд и проехаться до нужной станции. Да, точно так, как в первой части. Что разумно, конечно, просто сильно приелось. Но только Айзек ступает на платформу, как мимо проносится объятый пламенем поезд, а на самой станции появляются некроморфы, похожие на скатов, даром что летают. Их лучше убивать до того, как они найдут труп какого-нибудь человека, в противном случае мутация мертвеца не заставит себя ждать, и дело придется иметь с быстрой и крайне опасной тварью. Но вот приезжает следующий поезд, инженер забирается внутрь, включает двигатели и… Начинается. Двери заперты, пока не убьешь всех запрыгивающих в окна некроморфов, дальше не пустят. Герой переходит из одного вагона в другой, но тут случается непредвиденное: состав оказывается неполным. Одного вагона просто нет, и чтобы добраться до следующего, надо просто оттолкнуться, пролететь все это расстояние, воспользоваться ускорением (сапоги горняков умеют и не такое), уклониться от вылетающих из дверей обломков сидений и попасть внутрь. Несомненно, напряженный эпизод. И понимая это, разработчики не дают ни секунды на отдых. В следующее мгновение на сцене появляется огромный монстр, поезд терпит крушение, камеру швыряет из стороны в сторону, и вот уже герой висит вверх тормашками и отстреливается от прибежавших на шум противников. После таких динамичных сцен забываешь про все имевшиеся претензии. К несчастью, забываешь и про хоррор, поэтому следующие полчаса посвящены блужданиям по темным коридорам, отстрелу внезапно выпрыгивающих тварей и решению простеньких головоломок. Своего рода восстановление баланса: экшн – исследование локаций, снова экшн и так далее.

Если судить по показанным главам, то Dead Space 2 отвечает всем требованиям хорошего сиквела. Главное из них – «всего того же, только больше». Пускай первое время он напоминает точно воспроизведение идей оригинала, на самом деле ему присуще куда большее разнообразие. Но самое главное, пожалуй, следующее. Если во время создания первого выпуска разработчики с трудом представляли, что именно понравится игрокам, а что окажется невостребованным, то сегодня картина совершенно иная. Пытаясь удовлетворить всем требованиям геймеров, Visceral Games находят аспекты, которые можно развивать или преображать, выставлять в другом свете, до поры до времени беречь, чтобы потом представить как подарок фанатам оригинала, способным увидеть ценность в той или иной отсылке. Главное теперь – дождаться финальной версии, чтобы наконец-то выяснить, что же на самом деле случилось с героем и не является ли все происходящее в колонии лишь фантомом его сознания. Зная Visceral Games и финалы их игр, можно предположить всякое. **СИ**



Сражения проходят гораздо быстрее, чем в оригинале, а эффекты заклинаний не тормозят игру, как это было в Final Fantasy Tactics: The War of the Lions.



Сергей Цилюрик

Tactics Ogre: Let Us Cling Together

Японская версия обновленной Tactics Ogre не заставила себя долго ждать, и в преддверии скорого англоязычного релиза стоит подытожить новую информацию о римейке классической TRPG.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: role-playing.tactical
Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Square Enix
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: не объявлено

ДАТА ВЫХОДА
15 февраля 2011 года (США)

Главная новость: за перевод отвечает Александр О. Смит, давний товарищ Ясуми Мацуно и локализатор Vagrant Story, FF XII и FF Tactics: The War of the Lions. Так что можно не сомневаться, что труды Мацуно над переработкой сценария не пройдут даром. Ведь в римейке Tactics Ogre не только улучшился язык повествования, но и добавилось огромное количество новых диалогов и сюжетных развилок – достаточно, чтобы некоторые назвали обновленную TRPG «Mass Effect на PSP». То, в какую сторону пойдет повествование, определяется мировоззрением главного героя, которое диктуется принимаемыми игроком выборами в диалогах. Именно от законопослушности или хаотичности протагониста зависит, кто из персонажей к нему присоединится, а кто погибнет.

Несмотря на то что все арты были перерисованы заново, спрайты остались теми же, что и на SNES (из-за чего местами видно их несоответствие друг другу – например, в цвете волос главного героя). Не изменились и двумерные локации: мы по-прежнему смотрим на них под фиксированным углом и не вольны поворачивать камеру.

В некоторых геймплейных вопросах были сделаны послабления (оригинал-то был не из легких): от рандомных боев теперь можно отказываться, в цепочках битв после каждой победы у партии восстанавливается здоровье, а новая система CHARIOT позволяет вернуться на несколько ходов назад и исправить совершенную ранее ошибку – прямо как в «Принце Персии». Юниты по-прежнему можно потерять навсегда, но теперь это сделать сложнее: как и в FF Tactics, над оставшимся с 0 HP персонажем появляется таймер на три хода, по истечении которых мертвый удаляется с поля боя. От этого он теряет одно «сердечко», а перманентно гибнет, только лишившись всех трех. Это правило не распространяется на «гостей» – неподконтрольных игроку персонажей, которых достаточно разок уронить на землю, чтобы те попрощались с белым светом.

Любопытнее всего видоизменилась система прокачки: теперь уровни получают не конкретные персонажи, а профессии! То есть, если по итогам битвы (опыт и очки умений раздаются юнитам поровну после выполнения боевой задачи) ваша лучница получила пятый уровень, то с этого момента все юниты этого класса – даже свежеприобретенные в городе – будут иметь пятый уровень.

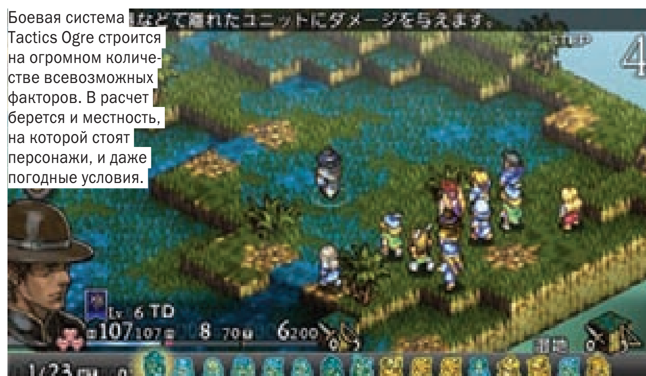
После выхода игры в Японии Square Enix продолжает выпускать к ней дополнительные сценарии в виде бесплатных DLC. Пока что анонсировано три выпуска, и не очень понятно, в каком виде они достанутся (и достанутся ли вообще) англоговорящей публике.

Процитированным в предыдущем превью обещаниям об «очень скором» европейском релизе сбыться не суждено: на момент написания этого материала (начало декабря) точной даты выхода Let Us Cling Together в нашем регионе до сих пор нет. Зато есть информация о том, что оформившие предзаказ американцы получат в подарок колоду карт Таро, иллюстрированную Акихико Ёсидой! Достанется ли этот бонус европейцам – неизвестно. Хотя, с другой стороны, в России тол-ком предзаказа-то и не оформить. Зависть, черная зависть. **СИ**

Сиквел к предыдущей врезке

В прошлом превью Tactics Ogre я упоминал, что Ясуми Мацуно пришлось сильно урезать свои амбиции относительно проекта (и выкинуть 30-35% планирующегося контента!), потому что боссы Square Enix ожидали от римейка всего лишь пятизначных продаж и выделили соответствующий бюджет. Так вот, в первую же неделю после релиза PSP-версия игры стартовала на первой строчке в японском чарте с продажами в 176 тыс. копий, а во вторую – перешагнула двухсоттысячный рубеж. А это нам говорит о том, что мы с вами, господа, недосчитались трети игры из-за того, что руководство компании приняло недальновидное решение. О более полной истории болезни Square Enix я подробно написал в авторской колонке – не проходите мимо.





Боевая система Tactics Ogre строится на огромном количестве всевозможных факторов. В расчет берется и местность, на которой стоят персонажи, и даже погодные условия.

PC
PS3
XBOX 360





Илья Ченцов

F.E.A.R. 3

Когда Кевина Стивенса, технического директора Monolith, спросили еще про первую F.E.A.R., что в игре важнее – экшн или сверхъестественные элементы, он ответил кратко и четко: «Экшн». С тех пор этот приоритет никогда не нарушался, и демонстрация, которую я увидел на «Игромире», подтверждает, что и третья часть сериала будет прежде всего шутером.

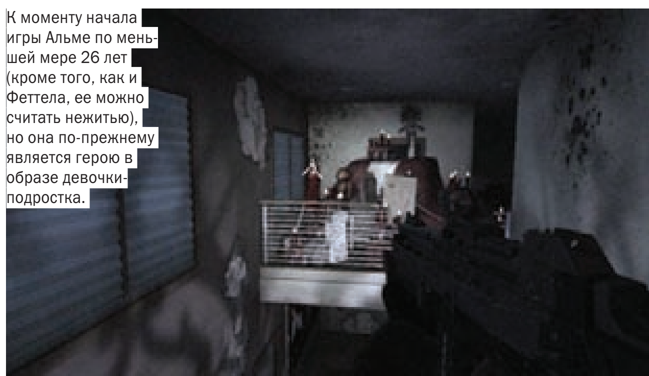
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Day 1 Studios
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op

ДАТА ВЫХОДА
март 2011 года

Асимметричный совместный режим в играх – не новость. Марио и звездочка в Super Mario Galaxy; Кейн и Линч с его глюками в Kane & Lynch: Dead Men; воровка, рыцарь и колдун в Trine. Суть явления проста: вы играете вдвоем с другом (втроем с друзьями), но управляете персонажами, не только отличающимися внешне, но и умеющими разное или, как в случае с Кейном и Линчем, по-разному воспринимающими действительность. На самом деле это классно – меняешься с товарищем ролями и уже играешь почти что в другую игру. Одна проблема – приходящеуходящему напарнику может достаться более интересная роль, чем тебе. F.E.A.R. 3, увы, страдает этим недугом: в одиночном режиме мы играем за героя первой F.E.A.R., теперь уже, надо полагать, бывшего спецназовца, у которого, как вы помните, одна суперсила – быстрые рефлексы (то бишь возможность переходить в slo-mo).

А вот второй играбельный персонаж гораздо более интересен. Внимание, сейчас начнутся спойлеры (3!), но, если вы хоть сколько-нибудь интересуетесь сериалом (2!), то наверняка и так знаете, что (1!) сотрудник отряда спецназа F.E.A.R. по борьбе с паранормальными явлениями, известный только под прозвищем Point Man*, и каннибал-телепат Пакстон Феттел – родные братья, дети несчастной девушки-псионички Альмы Уэйд, зачатые противоестественным образом в экспериментальных целях. Именно Феттел станет девтерагонистом F.E.A.R. 3 – ради такого дела его, убитого братцем в первой серии, в прошлом году воскресили в аддоне ко второй. С того света он вернулся не только с изящной дырочкой во лбу, но и с целым букетом венерических... то есть паранормальных способностей, из которых для нас важнейшей является возможность вселяться во вражеских солдат, как герой Messiah или геймкубовской Geist (забавно, что рабочим названием Geist было как раз Fear). Кроме того, он умеет телекинетически выдергивать противников из укрытий и проходить сквозь некоторые препятствия – ну, и атаковать не то огнем, не то кровью. В общем, Феттела заочно расписали настолько крутым супермертвецом, что у меня возник резонный вопрос: «А какие же у него минусы? Убить-то его хоть можно?» «Можно, – ответил Алекс Френд (продакт-менеджер Warner Bros., проводивший презентацию), – а еще он неспособен самостоятельно пользоваться обычным оружием, только опосредованно, через захваченные тела». Предполагается, что боевая обстановка будет заставлять братьев



К моменту начала игры Альме по меньшей мере 26 лет (кроме того, как и Феттела, ее можно считать нежитью), но она по-прежнему является героюю в образе девочки-подростка.



«Они ка-ак прыгнут!»

сотрудничать, однако система награждения игроков построена так, что им придется ставить друг другу палки в колеса в борьбе за лучший результат.

Как бы там ни было, на «Игромире» мне продемонстрировали однопользовательский вариант, где в фокусе оказался более скучный из братьев, Point Man. Действие развивается на руинах городка Ньюпорт, пострадавшего от взрыва в конце F.E.A.R. 2. По сюжету братья, как тот мамонтенок, ищут маму – один хочет положить конец творимым ей разрушениям, второй – напитаться от нее волшебной силой... ну, или что-то в таком духе. Незримое (а иногда и зримое) присутствие Альмы между тем ощущается на каждом шагу. Уцелевшие жители Ньюпорта попали под ее психический контроль, на что недвусмысленно указывает кровавая буква А у них на лбу. Выстрелы из дробовика разносят их в мелкие брызги, однако звук стрельбы, эхом отдающийся среди бетонных стен, нервирует даже больше, чем сами одержимые горожане. По стене проползает, э-э, человек-паук (подобные были в аддоне Extraction Point и в F.E.A.R. 2), Алекс провожает его обаятельной улыбкой: «Мы с ним еще встретимся».

Игра по-прежнему следует формуле «драка-страшная сцена-ретроспектива», но теперь авторы хвалятся системой generative scare, заставляющей ваших зловещих противников выпрыгивать каждый раз из новых мест при повторных прохождениях. Более того, по утверждению Френда, даже в кооп-варианте каждому из игроков достанется свой вариант кошмара. Так и вижу, как Феттел кричит Пойнт-Мену: «Стреляй в этого солдата, пока я его держу!», а тот ему: «Идиот, это не солдат, это тумбочка! А-а, мой автомат превратился в змею!»

После сражения с ньюпортскими зомби герой оказывается в «almaverse» – уютном мирке Альмы, где в полутьме скрипят старые качели и герои вспоминают свое прошлое. Впрочем, отсюда же слуги Альмы будут вытаскивать самых страшных чудищ в реальный мир (этого нам, увы, не показали).

«На этой стороне» Пойнт-Мена уже ждут спецназовцы. Сериал F.E.A.R. славится умными врагами, но в демонстрации они особых талантов не проявили. Алекс тоже не стал заострять внимание на противниках, вместо этого предложив оценить новую систему укрытий – теперь, нажав одну кнопку, можно «прикрепиться» к любому препятствию и выглядывать из-за него, вертя джойстик. Что ж, это действительно удобнее, чем наклонять виртуальную голову под углом 30 градусов. Кстати, восстановление здоровья тоже привели к современным стандартам: оно автоматическое, нравится вам это или нет, а линейку хитпойнтов заменяет кровавый туман, застилающий взор, когда герою становится совсем плохо.

Тем временем по экрану проносится энергетическая волна – Альма, хоть и вроде как померла еще до событий первой игры, сумела во второй забеременеть, и теперь готовится родить, а ее схватки сопровождаются такими вот разрушительными «выбросами». Перейдя детскую площадку, Point Man находит парковку с механизированным доспехом. Забравшись в него, он топает к финалу демки.

Впечатление от презентации осталось тягостное. Как будто взяли F.E.A.R. (вторую, наверное), разрезали на кусочки, потом кусочки собрали вместе – вроде получился человечек, ходит-говорит, а все равно неживой, как Пакстон Феттел. Может, конечно, Феттел игру и спасет, но тогда те, кому не удастся к релизу разжиться напарником, окажутся в весьма невыгодном положении. **СИ**

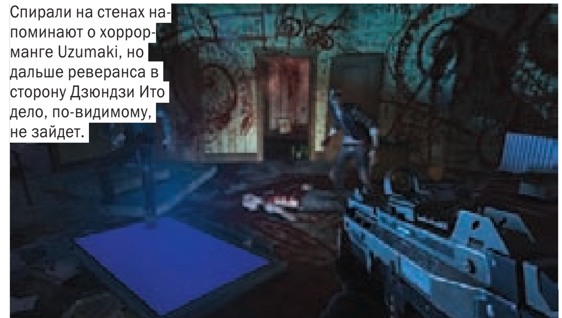
* Термином point man в английской военной терминологии называют военнослужащего, идущего впереди своей группы на вражеской либо неразведанной территории.



Солдаты-клоны были марионетками Пакстона Феттела ещё в первой F.E.A.R., так что неудивительно, что он вытворяет с ними такое в новой игре.

Альма-матерь

F.E.A.R. началась с простой идеи: сделать шутер, в котором игрок может почувствовать себя звездой кинобоевика. Потом в игру решили добавить сверхъестественных элементов, в основном позаимствованных из азиатских фильмов ужасов, и эффект замедления из гонконгских боевиков, популяризованный в Max Payne, но до того не использовавшийся в шутерах от первого лица. Чтобы усилить «эффект присутствия», нам никогда не показывали, как выглядит герой – даже в отражениях его лицо было всегда скрыто спецназовской маской. Не было у героя и имени – все звали его просто point man, а подробности своей биографии он узнавал одновременно с игроком. Другими словами, были созданы все условия, чтобы игрок реально почувствовал, что это не кто-то там сражается с одержимыми клонами, а он сам отважно идет в бой.
В третьей игре, увы, маски сняты и карты раскрыты. Без ответа остается лишь один вопрос: «Как спецназовец с автоматом сможет победить сверхъестественное существо, которое и без того уже мертво?» You'd better call Ghostbusters!

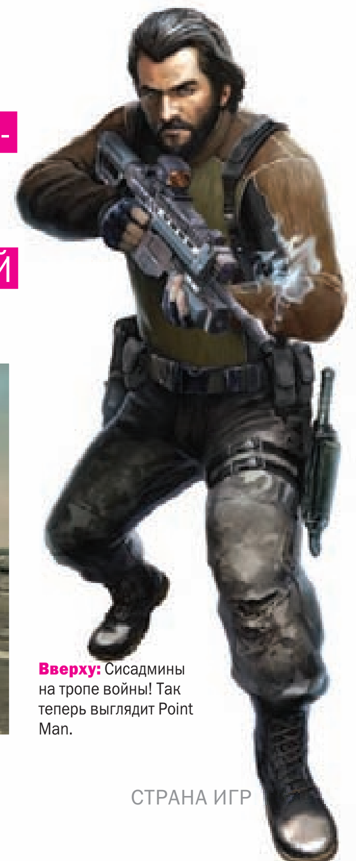


Спирали на стенах напоминают о хоррор-манге Uzumaki, но дальше реверанса в сторону Дзюндзи Ито дело, по-видимому, не зайдет.

ФЕТТЕЛ МОЖЕТ ВСЕЛЯТЬСЯ ВО ВРАЖЕСКИХ СОЛДАТ, КАК ГЕРОЙ MESSIAH ИЛИ ГЕЙМКУБОВСКОЙ GEIST.



Дадут порулить и такими боевыми машинами.

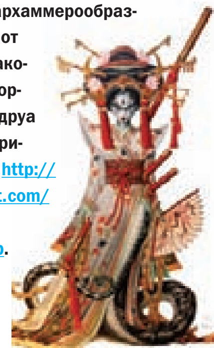


Вверху: Сисадмины на тропе войны! Так теперь выглядит Point Man.


Грифонам по-прежнему доступна «отложенная атака», когда они взмывают в небеса и следующим ходом пикируют на врага. Естественно, спецспособности будут и у других войск.

Еще немного Оливье

Для визуального дизайна Heroes of Might and Magic V компания Ubisoft привлекла художника Оливье Ледруа, известного по серии фэнтези-комиксов «Хроники Черной Луны» (Chroniques de la Lune Noire), где в каждом выпуске обязательно происходила кровавая баталия и эротическая сцена (а то и не одна) с участием эльфиек либо суккубов (сценарий, впрочем, сочинял не Ледруа, а Франсуа Марсела-Фруадеваль, один из отцов французского ролевого движения). По мотивам «Хроник», кстати, тоже было сделано полторы игры: стратегия и ныне не функционирующая MMORPG. В пятой серии Heroes некоторые из гениальных концептов Ледруа забраковали (см. например, нагу-гейшу на прилагаемой иллюстрации), однако маэстро, похоже, собирается отыграться на шестой – так, мы уже видели «паучий» дизайн некромантских войск, пришедший на смену вархаммерообразной версии от Nival. Познакомиться с творчеством Ледруа можно, например, здесь: http://theevilsnest.com/sources/galeries.php.





Илья Ченцов

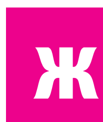
Might and Magic: Heroes VI

«Heroes of Might and Magic – прекрасная фэнтези-стратегия, где вы сражаетесь с орками, троллями, горгульями и драконами. Такое уже миллион раз делали, но на этот раз сделали очень хорошо».
(Терри Коулман, редактор раздела рецензий журнала Computer Gaming World)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Black Hole Entertainment
Страна происхождения:
Венгрия
Мультиплеер:
vs/team_based, local/online

ДАТА ВЫХОДА
март 2011 года



Жил-был царь, и было у него два сына: Роланд и Арчиб... Нет, не так: ...и была у него дочка Катерина. Опять не то. Короче, жил-был Павел-князь, и была у него сестра Свелтана (нет, это не опечатка). Как-то раз наслал злобный враг на него демонов. Павел в битве погиб, однако ж спас своего сына Славу. А у Славы потом народилось аж пятеро детей: старший Антон, Анастасия да Кирил, а как двух прочих звали, нам пока неведомо. К началу нашей сказки Слава убит Анастасией, Анастасия казнена за убийство Кирилом, Кирил принесен в жертву, а Антон с детства не в себе (ему, как Жанне д'Арк, «ангелы в ухо шепчут») – а ведь он, как старший, должен сесть на трон. Злоключения Анастасии и Кирила, впрочем, на этом не кончились – княжна воскресла, обернувшись вампиром, а в княжича вселился демон. В общем, если вы думаете, что в Dragon Age было темное фэнтези, то тут оно просто чернущее с большой буквы «Ч». Хотя выглядит все по-прежнему ярко, травка на показанных нам картах зеленеет, солнышко блестит и грифон с весною в сени к нам летит.

Но кто же летит в сени помимо грифона? Black Hole интригуют, называя лишь три расы из пяти – Haven (светлые рыцари), Necropolis (ходячие мертвецы) и Inferno (демонические демоны). Из двух оставшихся одна будет старой и одна совершенно новой. Текущая раскладка – добрые воины, злые волшебники, злые воины – заставляет думать, что появятся ещё и добрые волшебники, что-то вроде Academy из Heroes V. Впрочем, у каждой расы обещаны и герои-маги, и герои-воины, как в Heroes III. Прокачка их отныне будет более гибкой – игрокам разрешат самостоятельно выбирать новые навыки. По достижении же определенного уровня герой, сменив класс на «продвинутый», получит дополнительные умения и поменяет внешний вид.

Базовые способности «рассекреченных» рас уже известны. Людям на подмогу приходит ангел-хранитель, защищающий дружественный отряд; демоны, как в Heroes V, могут призывать «резервистов» с помощью волшебных врат; наконец, некроманты способны

анашА яиротсИ

Заполучив в свои руки права на бренд Might and Magic после банкротства 3DO, в Ubisoft решили прежде всего от него камня на камне не оставить. 3DO и сами уничтожили мир Энрот, где происходило действие нескольких серий ролевого сериала Might and Magic и стратегического Heroes of Might and Magic, и создали ему на смену вселенную Аксеот, однако Ubisoft переиграли все ещё раз и перенесли действие в свой, юбисофтовский мир Ашан (от империи супермаркетов отличающийся латинским написанием: Ashan). Действие пятой Heroes of Might and Magic происходило уже там, затем вышел экшн от первого лица с небольшими ролевыми элементами Dark Messiah, описывающий на текущий момент самые поздние события по внутренней хронологии. Потом последовала пазл-стратегия Might and Magic: Clash of Heroes – предыстория Heroes V. И вот теперь ожидается Might & Magic: Heroes VI (заметьте, кстати, перестановку слов в названии), где действие происходит за 400 лет до событий Heroes of Might and Magic V, и династия Грифонов ещё не взошла на трон, но уже скребется у его подножия. Массивно-онлайновая браузерная стратегия Might and Magic Heroes Kingdoms вроде бы продолжает Dark Messiah – игра показывает, что было бы, если бы Сареф послушался Кха-Белета и выпустил демонов на свободу (были возможны и другие варианты). Однако официальная позиция Джеффа Спока, сценариста Heroes V и Heroes VI, участвовавшего также в работе над Dark Messiah, такова: пока канонической концовки не существует, и надо дождаться настоящего продолжения – игры... или романа. Лично Джеффу нравится вариант, что Сареф отложил свое решение и пока находится в раздумьях.

поднимать мертвецов прямо на поле боя, расходуя «некроэнергию», накапливаемую при гибели вражеских войск. Кстати, игра теперь будет более доброжелательна к тем, кто не любит смешанные армии и предпочитает играть за одну расу: отныне каждый захваченный замок можно за умеренное количество ресурсов превратить в оплот вашей родной нации, сохранив даже постройки – те, которым имеются аналоги. Будут и уникальные строения, связанные «по смыслу» со стратегией расы, – правда, в каждом городе из четырех разрешат построить только два. В качестве примеров разработчики приводят «статую откровения» у Haven, позволяющую раз в неделю развеять где-нибудь туман войны, и «алтарь вечного служения» у некромантов, где можно повторно (и не бесплатно) нанять нежить, погибшую в боях.

Ресурсов осталось четыре: золото, древесина, руда и кристаллы. Упрощен и механизм их собирания – теперь, чтобы окучить территорию, не надо бегать отдельно на каждую лесопилку, достаточно лишь захватить контролирующий эту зону форт. То же самое и с войсками – их не нужно собирать вручную из всех нор и избушек, нет больше и караванов, просто обитатели всех подконтрольных вам жилищ автоматически добавляются на общий «вербовочный пункт», откуда их можно разбирать по городам и фортам. Экран города пока не показывают – но говорят, что он будет двухмерный, как в старые добрые времена, и моддеры даже смогут рисовать свои вариации. Все выстроенное в городе можно будет увидеть, не заходя внутрь, что поможет избежать напрасного кровопролития.


Паукообразная Намтару, аватар богини Аши, вроде бы просится в боссы в связи со своими размерами, но, похоже, прямо сейчас Свелтана с ней драться не будет.

Геройскими шагами

Пошаговые сражения – плоть, кровь, сердце, душа, печенка и селезенка Heroes – с одной стороны, остались такими же, как встарь: никакого, скажем, дополнительного этажа поля боя для летающих существ тут не появилось, клеточки, как и в прошлой серии, квадратные, а линеечка портретов внизу подсказывает, в каком порядке будут делаться ходы. Герой стоит сбоку припека и в бою явно не участвует – только направляет заклинания. С другой стороны, разнообразие планируется внести за счет варьирования целей сражения: теперь в некоторых столкновениях будет необходимо не перебить вражескую рать, а, скажем, продержаться N ходов, уберечь определенный отряд либо защитить артефакт на поле боя. На подобных задачках полностью построена французская новаторская RPG Winter Voices, о которой призываю читать в «Дневниках редакции» – и, надо сказать, там это работает очень хорошо.

Обещаны также ранее невиданные в сериале огромные боссы – например, водяной дракон. «А вы в King's Bounty случайно не обыгрались?» – спросили мы у продюсера Эрвана ле Бретона на «Игромире». Тот ответил, что, конечно же, следит за мировыми тенденциями в жанре... благо в нем осталось-то полторы достойных внимания игры, добавим мы. Надеемся, что этой весной станет на одну больше. Ну и что, что такое уже миллион раз делали, – главное, чтобы в этот раз сделали хорошо. **СИ**


Внизу слева: В дизайне некрополиса появились египетские мотивы.

Внизу справа: Зомби мелодично звенят кандалами на ходу.

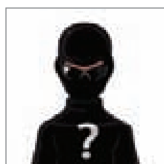

На первый и даже на второй взгляд все очень похоже на Heroes V. Разве что портрет героя теперь в кружочке, а не в квадратике.

КНЯЖНА ВОСКРЕСЛА, ОБЕРНУВШИСЬ ВАМПИРОМ, А В КНЯЖИЧА ВСЕЛИЛСЯ ДЕМОН.

Heroes VI в цифрах

- **5 рас;**
- **7 школ магии: 6 стихийных (огонь, вода, воздух, земля, свет и тьма) + первичная (primordial). Все школы будут доступны всем расам, но у каждой нации будет своя предпочитаемая.**
- **по 7 видов юнитов у каждой расы: три простых, три элитных и один «героический» (Champion). Кроме того, у каждого вида будет улучшенный вариант;**
- **10 боссов;**
- **24 миссии в 5 кампаниях и пролог; 10 карт для мультиплеера.**





Хайди Кемпс

Star Wars: The Old Republic

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: role-playing.mmo
Зарубежный издатель: LucasArts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: BioWare, LucasArts
Мультиплеер: online
Страна происхождения: США

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2011 года (США)

Ноябрь, Сан-Франциско. Electronic Arts представляет избранным представителям прессы еще не вышедшие новинки, и в том числе MMORPG по мотивам «Звездных Войн». Действие в ней, как наверняка знают поклонники игровых переложений Star Wars, разворачивается более, чем за три тысячи лет до того, как Анакин Скайуокер стал Дартом Вейдером и правой рукой императора Палпатина. Попытаться сломить сопротивление Галактической Республики, выступив за Империю Ситхов, или же уничтожать адептов Темной Стороны, пополнив ряды республиканцев, – вот выбор, который предстоит сделать геймерам в The Old Republic. Что еще припасли для них авторы? Как будет выглядеть PvP и не превратятся ли многочисленные обещанные миссии в обузу? Эти и многие другие вопросы я задала Дэниелу Эриксону, ведущему сценаристу SWtOR, Габе Аматанджело, ведущему дизайнеру PvP, Стефену Рейду, коммьюнити-менеджеру и Лео Олебе, директору по маркетингу.

? Вы объявили, что в игре будут некие особенности, связанные с «системой навыков команды». Такое впечатление, что вы избрали какой-то нетипичный для большинства MMO подход к крафтингу.

Д.Э.: Когда мы начали работу над проектом, то довольно рано решили, что не хотим показывать, каково день за днем жить во вселенной Star Wars. Пусть лучше геймеры почувствуют себя как в фильмах. Не отвлекаются на какие-то обыденные вещи, разговоры ни о чем, счетчики, показывающие, сколько еще персонаж вытерпит без похода в туалет. В киносаге есть место только героическим поступкам. Мы даже для сотрудников лозунг на стену повесили: «ЧСВ – Что Сделал Бы Вейдер» *(в оригинале «WWD – What Would Vader Do». – Прим. перев.)*.

Так сложилось, что в нашей команде много тех, кто любит MMO за крафтинг. Вот только как его добавить в SWTOR? Вейдер уж точно не стал бы сам тачать сапоги или шить рубашки. Как бы он поступил? Отдал бы приказ другим людям, нашел исполнителей. Он – начальник. И тут мы вспомнили, что в большинстве игр от Bioware присутствуют персонажи-спутники. Скорее всего, одного или двух любимчиков вы постоянно берете в команду, а всех остальных попросту игнорируете. Так сказать, откладываете на потом: дескать, как-нибудь буду перепроходить, тогда и посмотрю, что у них за сюжетные линии.

Так вот, учтя эти тонкости, мы придумали систему «навыков команды». Вы можете стать лидером, и при этом не заниматься скучными делами – их легко перепоручить компаньонам, которые, в свою очередь, все без исключения окажутся вам полезны.

? В трейлере, который вы продемонстрировали, упоминалось, что навыки будут делиться по типам.

Д.Э.: Да. У нас будет собирательство – уже по названию понятно, что эта группа умений из себя представляет. Вдобавок, вы можете воспользоваться биоанализом, чтобы, отыскав нечто, взять образец клеток. А потом, вернувшись на корабль, использовать познания в биохимии – если именно ее вы выбрали в качестве своего крафтинг-навыка – чтобы сконструировать на основе полученного образца имплантат или стимпак *(встроенное или портативное устройство, позволяющее впрыснуть персонажу некий набор медикаментов, обычно стимуляторов. – Прим. перев.)* Естественно, вы не сами все делаете – за работу принимается ваша команда. Вам вообще-то даже на корабль не нужно возвращаться: достаточно связаться с соратниками. У нас ведь не фэнтези, а вселенная Star Wars, тут телефоны вполне допустимы. Ситуация в духе «вы сидите, повторяя одни и те же действия, и буравите взглядом индикатор на экране, не зная, когда же наконец завершится процесс» у нас невозможна: мы показываем вам таймер. Миссия, упражнение в крафтинге может занять от 5 минут до 23 часов. Вы попросту уходите и всегда знаете, когда стоит вернуться.

? А как же быть тем, кто любит обычный крафтинг и с удовольствием следит за индикаторами?

Д.Э.: Дело в том, что я сам из таких. Когда мы в Bioware анализировали разные MMO, чтобы понять, в чем же привлекательность крафтинга, то пришли к выводу, что дело в социальном аспекте. Как игрок я хочу общаться с другими людьми, меняться с ними разными вещами, хочу, чтобы они видели мою метку на предметах и знали, что я произвожу исключительно шедевры. Если стану знаменитостью на сервере, смогу поддержать свою гильдию. Денежно, конечно – раз делаю крутые штуки и люди готовы их покупать, не торгуясь. Обратная сторона этой медали – шестьдесят раз подряд созерцать счетчик. И вот от этого мы решили избавиться. Сказали себе – теперь-то у геймеров появятся персонажи-компаньоны, которые вполне могут держаться особняком, и значит, совершенно нормально, что миссии идут в реальном времени. Ведь необходимость вновь и вновь таращиться на счетчик сдерживает игрока, мешает стать асом в крафтинге.

? Кстати, а что это будут за миссии?

Д.Э.: Очень разные, на любой вкус. Количество навыков, которое вам позволяют экипировать, ограничено, так что вы можете отказаться от крафтинга и взять только умения, необходимые для миссии.





А о них можете поподробнее рассказать?

Д.Э.: Да, о нескольких уже можем. Каждый «порученческий навык» помогает вам добиться определенной цели. Скажем, открываю я список доступных заданий и вижу: посол какой-то богом забытой планеты отказывается сотрудничать. Зову компаньона, отправляю его в путь, поручив уболтать бедолагу присоединиться к Империи. Счетчик показывает, что миссия займет пять часов. Через пять часов я, выполняя какое-то другое задание вместе с другим компаньоном, получаю извещение, что мой посол преуспел, а мне достались очки Темной стороны Силы и мое влияние в этом регионе усилилось. Конечно, если бы я был более добрым Ситом, мог бы в обмен на очки Светлой стороны силы детям конфеты доставить. *смеется*

Естественно, чем рискованней авантюра, тем лучше потенциальная награда. У каждого персонажа также есть особые навыки, которые улучшают его квалификацию по разным «командным навыкам».

Самое классное, что вы не сами должны выполнять все задания. Более того, вам даже в онлайне не нужно быть. Если вы знаете, что завтра подключиться не сможете – отлично, раздаете всем подчиненным задания на 23 часа. А потом через день заходите в игру и видите, что произошло. Или, например, собрались вы с друзьями в рейд, а они задерживаются. Отлично: деактивируете персонажа, который вас сопровождает, открываете меню миссий и посылаете этого спутника на 5-минутное задание. Получается, что вам всегда есть, что делать. И вы начинаете обращать внимание на всех соратников – даже тех, кого в бой сами никогда не берете.

Они всегда справляются с поручениями?

Д.Э.: Нет. В целом, если вы делаете миссии, то у вас все хорошо, деньги текут рекой. Но, конечно, какие-то задания окажутся провальными и не окупятся. А еще, например, вы можете сознательно отменить поручение, если вам вдруг зачем-то понадобится персонаж-исполнитель. Он моментально вернется, но затраты на миссию вам, естественно, не восполнят.

Насколько хорошие вещи можно произвести?

Д.Э.: Самые лучшие! Странствовать по миру, собирая ингредиенты, или меняться ими с другими игроками выгодно, ведь самая лучшая броня и оружие – те, которые для вас кто-то делает с нуля. Возможно, на одном сервере будет всего несколько экспертов действительно высокого уровня, но дослужиться до этого ранга вполне реально.

Спутники не будут жаловаться, что игрок их уже достал своими поручениями?

Д.Э.: Все зависит от характера. Наша система привязанности работает достаточно хорошо. Есть герои, которым нравится бегать по делам больше, чем другим.

А умереть они могут?

Д.Э.: На заданиях – нет. Чтобы избавиться от спутника в нашей игре, надо очень постараться.

С.Р.: Мы думали что-нибудь придумать для миссий по охоте за сокровищами. Мол, если персонаж большой куш сорвет, то есть вероятность, что он с деньгами улизнет.

Д.Э.: А вам сообщение придет: «Смылся в Мехико». Да не смотрите на нас так, мы просто шутим. *смеется*



Вы показали сегодня новую видеозапись PvP. Не поясните, как же устроены такие битвы в вашей игре?

Г.А.: У нас будут, например, PVP-инстансы – по терминологии SWToR, «зоны боевых действий» (Warzones) *(инстансом в MMO называют изолированную от остального мира область, в пределах которой группа персонажей должна выполнить определенное задание. – Прим. ред.)* Сейчас зона Элдрон рассчитана на бои 8v8, но возможно, со временем и после тестов мы увеличим допустимое число участников. Вы сможете встать в очередь в любое время и откуда угодно, даже если ваш персонаж пока мало уровней набрал.

То есть, у вас будет и система подбора равных по силам соперников?

Г.А.: Да, мы над ней основательно потрудились, добиваясь того, чтобы она

помогала игрокам быстро оказаться на поле боя и весело подраться. После того как вам подыскивают компанию, вам необходимо подтвердить, что вы готовы участвовать в схватке. После этого вас тут же переносят в инстанс, вы сражаетесь и в конце, если победите, получаете награду.

Какого рода?

Г.А.: Очки опыта, а также токены – в обмен на которые сможете приобрести действительно хорошее вооружение и обмундирование. Так и покажете миру, что вы – настоящий ас PvP. *смеется*

Видео с записью схватки выглядело действительно эпичным, вполне в духе Star Wars.

Г.А.: Спасибо. Когда мы с коллегами только начали работу над проектом, то много обсуждали, как должны выглядеть PvP-битвы. Нам показалось, что стандартные элементы – баннеры, флаги, очки – слишком «игровые», недостаточно правдоподобные. Поэтому в зоне Элдерон вы не просто пытаетесь определенное количество очков набрать, а корабль противников разрушаете.

А как именно это происходит?

Г.А.: Вы и ваши соперники сражаетесь за контроль над межпланетным оружием, которое может сбивать космические корабли. О нем стало известно как Республике, так и Империи. Теперь обе силы пытаются присвоить его себе и посылают на базу, где оно размещается, по кораблю с игроками-десантниками. Задача команды – перехватить управление противовоздушными пушками и расстрелять корабль соперников. А поскольку точки респауна расположены как раз на кораблях, то возрождаясь, вы видите, как вокруг бегают люди, что-то полыхает, слышите, как командир отдает приказы по громкой связи. Как только будет превышен критический показатель урона, ваша летающая крепость развалится.

Л. О.: Помните эпизод с появлением четверых бойцов на спидер-байках? Вы не на таймер таращитесь – у вас над ухом орет командир, поторапливает, чтоб вы быстрей возвращались в строй. И вы прыгаете на спидер-байк, бросаетесь обратно на передовую. «Так где же счетчик времени?» – спросите вы. Таймер, разумеется есть – пока вы на байке, вас никто не может убить. Но в то же время вы чувствуете себя в гуще событий, темп происходящего не сбавляется.

То есть вы оставили много привычных элементов PvP, но замаскировали их, вписали их в контекст. Это очень здорово.

Г.А.: Да. То есть, у вас не окошко с таймером перед глазами висит, а битва вокруг разыгрывается, вы чувствуете себя частью происходящего. Вдобавок можете оценить ситуацию на поле, пока спускаетесь, возможно, даже уворачиваясь от каких-нибудь обломков.

Д.Э.: На мой взгляд, очень важно, что геймера награждают за участие в PvP. Мы еще на раннем этапе договорились, что не будет каких-то невыгодных занятий. Захотелось вам подраться с другими игроками – вы получите и очки опыта, и лут. Нередко в MMO – если вам нравится играть в команде – получается так, что вы частенько «простаиваете», потому что друзей нет в онлайне. А у нас вы можете на PvP отвлечься или миссию в космосе сделать, раздать задания напарникам – одним словом, не просто сидеть сложа руки.



Г.А.: Вы можете в очередь на PvP и всей группой встать. Если вы из этой группы выйдете, займетесь своими делами и к какой-то другой группе присоединитесь, то когда очередь на PvP подойдет, вы окажетесь в оригинальной группе. Удобное переключение между разными типами геймплея – наша цель.

А что если в группе вам играть неинтересно?

Г.А.: Даже если я в одиночку играю, всегда встаю в очередь на инстанс – нет ничего лучше, чем качаться в инстансе – и как только завершаю миссию, возвращаюсь к прерванным делам.

Л.О.: Вы сами делаете выбор в этой игре – чему вам интереснее уделять внимание. Мы хотим дать людям шанс почувствовать себя героями своих личных «Звездных Войн» и при этом заниматься именно тем, что им интересно.

А другие виды PvP будут?

Г.А.: Будут, но про них мы пока не рассказываем

Говорят, у вас уже вторая «боевая зона» готова.

Г.А.: Откуда только люди это узнают! В этом инстансе дело разворачивается на заброшенном звездолете. Тут работает «сценарий нападения», и он кардинально отличается от того, что мы вам сегодня показали.

Геймеры смогут откуда угодно телепортироваться в зону PvP. А как же погружение в мир игры?

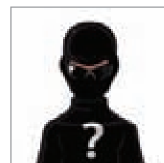
Д.Э.: Мы в Bioware всегда считаем, что сюжет, история – это главное, до тех пор пока не вредит геймплею. Мы могли бы заставить вас отправиться на корабль, искать шаттл, чтобы полететь на другую планету – даже обсуждали такие варианты! Но вот вам пример – в самой первой KotOR тоже была система быстрого передвижения. И когда мы ее внедрили, то задумались, как бы ее обосновать. Придумали что-то вроде метро, которое бы позволяло быстро передвигаться по миру. А геймеры приняли наше нововведение в штыки. Потом для быстрого передвижения можно было использовать спидер-байк, но собственно ездить на нем нельзя было, нужно было просто кликнуть – и это тоже не прижилось. Наконец, мы все убрали и оставили кнопки для быстрого передвижения. И вот это-то всем понравилось. Если вы вводите какую-то особенность, только чтобы сделать игру более комфортной, то чем меньше вы пытаетесь дать ей какое-то игровое обоснование, тем лучше. Люди понимают, что видят интерфейс, что перед ними игра. Самое плохое – когда вы пытаетесь «осюжетить» игровой элемент, который в этом не нуждается.

У меня такое впечатление, что едва ли не каждую крупную новую MMO норовят выставить «убийцей WoW». Как это влияет на ваш подход к разработке игры?

Л.О.: Конечно, значительные проекты – это большая ответственность, но самое замечательное в работе в Bioware – это то, что здесь просто сосредоточены на том, чтобы сделать настолько хорошую игру, насколько только возможно. Мои коллеги – фэны MMO, и они просто хотят сделать такую игру, которая понравится людям, разделяющим их страсть. **СИ**



› Интервью: Алексей Пажитнов


Хайди Кемпс


Алексей Пажитнов не изменяет Tetris. На ноябрьском пресс-показе Electronic Arts в Сан-Франциско мы побеседовали с ним о новой инкарнации знаменитого пазла – Tetris для PS3. Возможно, вы уже нашли ее в американском PSN (EA запланировала релиз игры на конец декабря); если же нет – наше интервью напомнит вам, о чем идет речь.

? Почему вы выбрали PlayStation 3?

Нам очень хочется, чтобы в Tetris играли повсюду. А пользователи до сих пор ассоциируют его главным образом с PC. И наверняка для очень многих первое знакомство с Tetris состоялось именно благодаря PC. Позже приобрела популярность версия для мобильных телефонов, и это, конечно, замечательно. Но у мобильных платформ обычно разрешение экрана довольно низкое – то есть графика не выглядит так привлекательно, как на домашних консолях и на современных PC. А теперь, надеюсь, версия для PS3 поможет нам вывести «Тетрис» из подвалов, где обычно работают на компьютерах *(имеются в виду особенности американского быта. – Прим. перев.)*, в гостиную, где царят party-игры. *смеется* Это действительно очень важный шаг для нас! И я очень доволен, что теперь у нас объемный звук.

? Раз теперь игра пойдет в 1080p, вы не подумывали увеличить стандартное поле-«стакан», сделать его выше и шире?

Нет, мы не можем так поступить! Ведь многим нравится классический Tetris , так что с размером поля мы мудрить не стали, но задействовали дополнительное место в режиме на четверых. Это все та же, знакомая вам игра, хоть и в несколько другом антураже. И сюрпризы тоже будут: power-up'ы, модификации.

? А как объемный звук влияет на геймплей?

Естественно, игра особо не меняется, но веселья больше. В игре очень хорошие, классические звуковые эффекты и теперь вы слышите их отовсюду. Очень здорово, на мой взгляд.

? А почему мультиплеер рассчитан именно на четверых?

Как-то сам собой напросился такой вариант, когда мы оценили размер поля. И для Tetris в целом тоже подходит. Хотя лично на мой взгляд, четверо – это, наверное, чересчур, меня больше устраивает игра вдвоем, ну, может быть, втроем. Но с другой стороны, у меня уже рефлексы не те, а вот молодые геймеры наверняка с легкостью уследят за происходящим и в мультиплеере на четверых.

? Вы наверняка видели совершенно невероятных асов Tetris. Когда они играют, даже не видно, как кусочки падают, такое впечатление, что они мгновенно телепортируются к низу экрана.

Да!

? А подобные невероятные режимы в этой версии будут?

Да, конечно! Правда, эти режимы точно не для тех, кто играет от случая к случаю – а таких поклонников Tetris миллионы. Но для них мы приготовили co-op, в котором можно помогать друг другу справляться с потоком падающих «кирпичиков». В EA проделали отличную работу, отлаживая и настраивая новинку так, чтобы она пришлась по вкусу геймерам всех типов. В нее интересно играть всей семьей, ветераны тоже не заскучают. Но вообще мне кажется, co-op соответствует духу Tetris лучше, чем соревновательные режимы…

? Три эксклюзивных для PS3 режима – что нам можете о них рассказать?

В одном вы получите power-up'ы и способности, позволяющие опередить соперников – например, фонарик. На поле будет царить кромешная тьма, но вы сможете увидеть, что находится под тем куском, который падает. Вообще это все равно что упражнение по тренировке памяти – «хардкорное» такое по сути. *смеется* А в другом режиме ряды не будут исчезать сразу же: вам придется ждать определенного момента, и потом они все разом пропадут. Очень необычно, мы ничего подобного раньше не предлагали. А в третьем режиме появятся «замороженные» куски. Не думаю, что рядовым геймерам он покажется удобным, но для мастеров это отличное испытание. Некоторые куски задерживаются на поле надолго и начинают «замерзать» – то есть, вам придется дважды собрать ряд, чтобы избавиться от них.

? Вы только что сказали, что соревновательный дух не очень согласуется с Tetris. То есть как спортивную дисциплину вы его не видите?

На мой взгляд, как раз для турниров он отлично подходит. Его знают, он подходит для людей с разным культурным фоном. Да еще и режимы разные поддерживает – от кооперативных до соревновательных.

? Вы упомянули, что многие ассоциируют Tetris с PC. Но на мой взгляд, многие воспринимают ее как «портативную» игру – в США, например, где немало людей впервые познакомились с ней на GameBoy.

Да, но изначально это была компьютерная игра и оставалась ею достаточно долгое время. Только позже, когда начался бум мобильных телефонов, ее начали ассоциировать с портативными платформами. На сегодняшний день Tetris платно скачали где-то 100 миллионов раз. Как вы догадываетесь, меня эти цифры очень впечатляют.

? Да, действительно грандиозно. Я помню, в ранние 90-е в США нелицензированные клоны Tetris плодились как на дрожжах, но сейчас люди хотят быть уверенными, что получают аутентичный продукт.

Да, мы многие годы боролись с нарушителями наших авторских прав, и бренд Tetris сейчас очень силен. Так что да, мы знаем, как отстаивать свои копирайты! **СИ**



НАМ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ В TETRIS ИГРАЛИ ПОВСЮДУ. А ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ДО СИХ ПОР АССОЦИИРУЮТ ЕГО ГЛАВНЫМ ОБРАЗОМ С PC.





АРТЁМ ШОРОХОВ

Принтер! Ножницы!! Бумага!!!

В канун Нового года принято дарить подарки. А если и не дарить, то хоть поговорить о том, что и кому можно было бы вручить в знак признательности и любви. Пусть мелочь, пусть безделицу – главное от души и со смыслом. А ещё говорят, что лучший подарок – тот, что сделан своими руками.

Для начала давайте вспомним старые добрые спрайтовые игры – те самые, с предельно схематичной, можно даже сказать «символичной» графикой, опиравшейся скорее на наше с вами воображение, нежели на мастерство иллюстраторов. За несколькими сноровисто расположенными точками угадывался галстук-бабочка, шевеление пикселей в районе «лица» означало улыбку, а разноцветная кучка в углу экрана – коварного врага. Фантазия геймера работала без сна и отдыха, рисуя по ту сторону экрана фантастические миры, наделяя скупые на детали карикатурные картинки неподдельным очарованием. На том же поле пытаются играть знаменитые бумажные фигурки, прозванные их создателем Крисом Бьюмонтом «Cubeecraft». Определяющая идея кьюбикрафта – в нарочитой простоте. Всё, что потребует от вас любая такая фигурка, это принтер, бумага и ножницы. И десять-пятнадцать минут времени на всё про всё. Никакого клея, никакого скотча, никаких излишних деталей. Если вы однажды сталкивались с классическим паперкрафтом, вы хорошо представляете себе, что такое потратить немало нервов, сил и времени на поклейку сложной модели, которая… всё равно слишком хрупкая и едва ли выглядит натурально. С кьюбикрафтом всё иначе: распечатать нехитрую развёртку удобно прямо из браузера, причём в большинстве случаев достаточно будет одного стандартного листа A4. Бумага повышенной плотности приветствуется, но не обязательна, довольно будет и обычной (не годятся, увы, лишь журнальные страницы). Главное – фирменный «кубический» дизайн, с одной стороны делающий фигурки без малого идентичными, но с другой – всякой нехитрой деталью (будто те самые спрайты из детства) придающий им особый шарм. Такой «творческий минимализм» давно освоен производителями настоящих пластиковых статуэток – вы наверняка можете вспомнить «настраиваемые» куколки Pinky или знаменитые





«кубики Кубрика». Да что там – целая империя LEGO построена на схожем принципе!

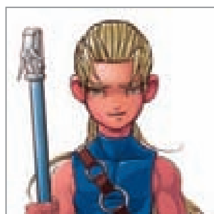
Итак, вы захотели украсить свой стол (или, того веселей – новогоднюю ёлку) квадратным симпатягой Мастером Чифом (/master-chief), а знакомому фанату «Звёздных войн» из неблизкого города, до сих пор не обзаведшемуся цветным принтером, надумали преподнести имперского Штурмовика (/stormtrooper). Что для этого нужно? Совсем немного – лишь адрес в Сети, вот он: www.cubeecraft.com. Побродив по разделам и удивлённо отметив, что большая часть дизайнов выполнена одним-единственным человеком – самим Крисом (однако в гости заглядывают и другие энтузиасты, и даже именитые художники), приземляйтесь в самую большую рубрику, Pop-culture. Именно здесь вас дожидаются R2D2 (/cubee/r2-d2), Исаак Кларк (/isaac-clarke), Барак Обама (/barack-obama) Тоторо (/totoro), Червяк Джим (/earthworm-jim), Фокс Малдер (/fox-mulder) и Дана Скалли (/dana-scully), Бомбермен (/bomberman-white), Кратос (/kratos) и даже Скотт Пилигрим (/scott-pilgrim) – общим числом за две сотни симпатичных украшений для книжной полки или офисного стола. И на голову любой фигурки ценитель Hal-Life может усадить симпатичного хэдкраба (/headcrab).

Инструкция по сборке не требуется (хотя она и есть) – необходимый минимум наставлений получите на листе из принтера. Разве что стоит обратить внимание на пиктограммы в виде ножниц, поясняющие уровень сложности выбранной фигурки для сборки – начать, пожалуй, имеет смысл с чего попроще. Например, с кубических моделей игровых приставок (/gamecube), геймпада NES (/nes-controller) или милого сердцу компаньона из игры Portal (/companion-cube). Если же душа требует большего, можно замахнуться на то, чтобы воссоздать из приметных кирпичных кубиков, металлических кубиков, кубиков-труб и прочих «объёмных спрайтов» целый уровень для Марио, Луиджи и выводка Гумб. Кто ж вам запретит?

Наигравшись с готовыми моделями, вы обязательно обнаружите, что любимых героев, оказывается, куда больше – что нет тут ни Брюса Ли, ни Самус Аран, ни черепашек-ниндзя, ни даже Лары Крофт или танчика из Battle City. И шевельнётся (обязательно шевельнётся, будьте уверены) в голове мысль: «А ведь не такое уж сложное дело – соорудить на готовом шаблоне (tinyurl.com/3xb3hsl) недостающего героя». И если вы рисуете сами или знаете знакомого художника, готового пойти вам навстречу, высоки шансы, что общая копилка кьюбикрафта пополнится ещё одним фанарт-дизайном. В конце концов – ну чем лучше крупные компании, вроде Capcom или 4Kids, рассматривающие кьюбикрафт как ещё одну рекламную площадку (фигурки зомби и героев Resident Evil: The Darkside Chronicles всё ещё можно найти тут: tinyurl.com/3yjp3hf, Соника и его друзей – тут: 4kids.tv/papercraft), да ничем. Нарочитая простота дизайна уравнивает возможности. Если же к карандашу и «Фотошопу» нет вовсе никаких способностей, можно на худой конец воспользоваться простецким конструктором (www.carnival.com/cms/fun/action-cruisers) и соорудить, например, своего собственного Врена (http://bit.ly/hJgo84). С другой стороны, как следует увлекшись этой темой (а это нетрудно, если вы посещаете конвенты и у вас был случай полистать красивую кьюби-книжку We are Paper Toys!), люди обзаводятся специальной литературой и, в погоне за новым интересным дизайном принимаются дорабатывать стандартный шаблон. Так у Хеллбоя (/hellboy) прорезались рожки, Индиана Джонс (/indiana-jones) получил свою шляпу, а заяц Макс (/max) – своего напарника Сэма (/sam). И, кто знает, быть может, именно вы подарите на Новый год всем-всем геймерам Май Сирануй? **СИ**







СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Square Enix: история падения

С начала этого года я веду блог о сериале Final Fantasy (http://finallol.blogspot.com). Начав его в знак протеста против творений Мотому Ториямы, я со временем расширил тематику: чем дальше, тем яснее становилось, что под руководством Ёити Вады Square Enix идет неверным курсом.

Наверное, все знают, как эта история начинается. Конец 90-х, Squaresoft находится на пике популярности, и ее игры даже без «Final Fantasy» в названии расходятся миллионными тиражами. На волне успеха она анонсирует Final Fantasy: The Spirits Within – полнометражный фильм от Хиронобу Сакагути, отца именитого RPG-сериала. О фотореалистичности персонажей ленты говорят долго и много, но фильм терпит крах в прокате, репутация Сакагути падает вместе с акциями Square, и из-за этого почти срывается ранее запланированное слияние компании с ее основным конкурентом – Enix. Любопытно, что несмотря на это, должность президента объединенной корпорации занял именно Ёити Вада, глава финансово несостоятельной Square. Возможно, это была не лучшая идея.

Многие полагают, что Square после слияния с Enix уже «не та», и клеймят все игры новообразованного холдинга махом – я не из их числа. Напротив, я считаю, что именно объединенная компания произвела на свет лучшие работы своего профильного жанра. Тем не менее, нельзя не отметить ряд более чем странных решений руководства компании.

Например, идея назвать онлайновую Final Fantasy номерной частью. Понятно, что это было сделано для привлечения внимания публики к игре, но от этого не меньше коробит, когда видишь в стройной череде задающих эталоны жанра JRPG одинокую MMORPG. Да и не получилось у Square добиться для FF XI статуса «настоящей FF» – и я говорю не о качестве ее как MMO, но об отношении к ней публики. Одиннадцатую часть не зазорно обойти стороной, в отличие от всех остальных номерных; она никогда не проскакивает в обсуждениях, словно за десятой частью и правда следует двенадцатая.

Вообще, фиксация Squaresoft на онлайне в начале 2000-х (когда широкополосный Интернет был редкостью даже в США!) была, прямо говоря, нездоровой. Было видно, как сотрудники изо всех сил старались потакать этой прихоти руководства, и у них ничего толкового не выходило. Почувствуйте всю глубину абсурда: официальный гайд по Final Fantasy IX (стоивший 15 с лишним долларов!) содержал лишь минимум информации, а за самым интересным посылал на сайт PlayOnline (в гайде был код для доступа в скрытый раздел сайта). Посетить этот ресурс предлагала и Final Fantasy X, причем прямо на титульном экране. При этом сам сайт PlayOnline был невыносимо убог (а ныне и вовсе канул в Лету), равно как и одноименная система авторизации, прикрученная к Final Fantasy XI. Между пользователем и игрой умельцы из Squaresoft водрузили стену из трех различных уровней авторизации, и не запутаться во всевозможных названиях аккаунтов было очень сложно.

Впрочем, самым показательным шагом Squaresoft стало создание Final Fantasy X-2. Не только сериал впервые поступился принципом «новая часть – новый мир», но и сиквел прошелся по оригиналу измазанными в грязи сапогами, превратив трогательную и трагичную историю FFX в попсовый фарс. Фанаты бушевали, сокрушались и незаслуженно винили во всех грехах Enix.

На деле же смотреть стоит в сторону Ёити Вады. Он стал президентом после того, как предыдущий глава компании, Томоюки Такети, ушел в отставку (по его словам, таким образом он понес ответственность за первый убыточный год за всю историю Square с 1986-го). В последующих интервью Вада четко обозначил курс, которым начала следовать уже Square Enix: «Если уж мы наткнулись на золотую жилу, надо выжать из нее все возможное». Такой подход нельзя назвать удивительным (капитализм, извините уж), но избранный Вадой метод его реализации – еще как. Сам он называет его «полиморфным контентом», а на деле речь идет о кросс-форматности проектов по мотивам каждой из «золотых» вселенных. Сложно рассуждать об успешности этого решения в коммерческом плане (гипотетика, как ни крути) – как знать, быть может, та же Crisis Core продалась бы на PS2 куда большим тиражом. Но с точки зрения геймеров подобный подход катастрофичен: их буквально ставят перед выбором – брать новую консоль ради игры любимого цикла или пропускать эту игру вообще. В случае с Before Crisis: Final Fantasy VII, вышедшей только на японских мобильниках, такого выбора у нас нет.

И сейчас, глядя на результаты этой многолетней дойки лучших игр линейки FF, я не могу не подивиться их никчемности. FF X: отвратительный сиквел; FF VII: хороший фильм и две посредственные игры; FF XII: убогое продолжение; FF Tactics: куцый спин-офф и его убогий сиквел. Ни одна из игр, вышедших «по мотивам», не добавила ничего толкового ни к мирам, ни к раскрытию персонажей оригинальных игр (окей, маленькое исключение для Dirge of Cerberus); они совершенно никчемны, пусты и бессмысленны, а местами – еще и вредны для восприятия первоисточников. Погнавшись за монетизацией популярных проектов, Вада не озаботился тем, что они потеряют ценность.

Также Ваду, очевидно, не слишком волновали кадры: Square Enix покинуло огромное количество известных разработчиков. Первой ласточкой стал, конечно, Хиронобу Сакагути, проштрафившийся своей полнометражкой. За ним последовали композиторы Нобуо Уэмацу, Хитоси Сакимото и Масаси Хамаудзу; сценарист Кадзусиге Нодзима; автор сериала Seiken Densetsu (он же Mana) Коити Иси и продюсер Parasite Eve II Юске Хирата.

Говоря о сотрудниках Square, нельзя не упомянуть человека, который мог бы сполна заменить ушедшего Сакагути – Ясуми Мацуно, автора Final Fantasy Tactics и Vagrant Story. Ему доверили разработку двенадцатой части FF еще до релиза десятой, и он взялся за дело со всем перфекционизмом. Вскоре ему пришлось прогнуться под требования корпоративной машины – дескать, слишком уж главный герой был, гм, мужиком. Без шуток – сам дизайнер персонажей Акихико Ёсида подтверждает, что протагонист изменился, дабы угодить целевой аудитории – японским подросткам, то есть. Здравствуй, Ваан.

По Интернету до сих пор ходят слухи о том, что главную роль в FF XII должен был играть рыцарь Баш. Когда я в этом году в Твиттере спросил самого Мацуно насчет этих слухов, он ответил в несвойственной ему сухой манере: «Наверное, это неправда. FF12 – хорошая игра. Это всё». На другие темы он очень разговорчив и щедр на смайлики, но как только заходит речь об FF XII – сразу подчеркнутая аккуратность. Я не вправе делать выводы, но это его «наверное» покоя мне все же не дает.

Особенно любопытным здесь видится уход Мацуно с поста руководителя проекта: летом 2005-го, за год до релиза игры (и через лет этак пять после начала ее разработки), было объявлено, что он покидает занимаемые им должности якобы ввиду проблем со здоровьем. Что-то тут не так, не кажется ли вам? Наиболее вероятной причиной, по которой ни на что не жаловавшийся раньше сорокалетний Мацуно мог бросить свое детище, которое он лелеял столько лет, видится лишь нервный срыв – вызванный, в свою очередь, чрезмерным вмешательством в его творение больших шишек Square Enix. Оно продолжилось и дальше: после релиза FF XII был дан старт компиляции Ivalice Alliance без участия самого Мацуно, придумавшего мир Ивалиса.

Тут меня, возможно, одернут и напомнят, что игры-де делаются по заказу и на деньги компаний, и те вольны творить со своей интеллектуальной собственностью что захотят. Спору нет – но это не значит, что мы, потребители, не вправе осуждать их решения.

Впрочем, нельзя сказать, что у Square Enix все гладко и на финансовом фронте. Акции компании последние года этак три только и делают, что теряют в цене, и самое падение их котировки совпало с анонсом приобретения Eidos. Которое, стоит напомнить, было инициативой Ёити Вады. Впрочем, дальше будет еще интереснее.

Но сперва хочется вспомнить Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time. Не только потому, что она – плохая игра, но и потому, что это, наверное, единственный случай выпуска игры на DS и Wii при полной идентичности обеих версий: на экране телевизора отображались два окошечка с DS-графикой. Большей наглости в попытках срубить бабла на мультиплатформенном релизе, кажется, нельзя и придумать.

Нельзя обойти стороной и Final Fantasy XIII, руководить разработкой которой доверили Мотому Торияме. И здесь я буду говорить уже не о его творческой импотенции и отсутствии вкуса, но о неспособности Ториямы вообще занимать подобные должности. Вот его собственная цитата о том, как создавалась FF XIII: «Даже на финальных стадиях разработки команда не имела четкого представления об игре, были разногласия насчет ее ключевых элементов, отсутствовали четкие требования и характеристики продукта, и вдобавок ко всему у нас были проблемы в сообщении между разными подразделениями». Как можно человека, допускающего подобное, утверждать на столь важную роль?

И Ваде аукнулось: поначалу разбрасывавшийся утверждениями о том, что FF XIII имеет шансы стать самой успешной «финалкой» за всю историю сериала, он в итоге признал-таки, что в фэндоме игра вызвала самые полярные отклики. Увы, он не сделал из этой ситуации нужных выводов: очевидно, посчитав, что раз с FF XIII Square Enix тянула слишком долго, то следующую часть надо выбросить на рынок как можно скорее, он «поторопил» Final Fantasy XIV.

Нет, Вада, конечно, говорил, что рассматривает FF XIV как серьезного конкурента World of Warcraft, и достаточно очевидно, откуда у него такое сильное желание видеть свою игру на полках магазинов в сентябре – ведь в декабре выходит «Катаклизм»! Только вот, ежели его так заботит своевременность релиза, почему великолепную Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers он выпустил за месяц (в США – за три, но это непринципиально) до появления на прилавках колоссально распиаренной номерной части, которую публика ждала четыре года? Неужели он не понимал, что вышедший тихо, без особой помпы и толковой рекламы спин-офф пройдет незаметным на фоне бушующей хайп-машины HD-монстра под названием Final Fantasy XIII? Нет, этого просто невозможно было не понять.

Равно как и невозможно было не знать, что Final Fantasy XIV банально не готова к запуску. Это господам из Square Enix наверняка сказал отдел контроля за качеством продукции Sony, когда отказывал выпускать на PS3 игру, не успевшую выйти из бета-теста – в прямом смысле слова! Открытое тестирование, длившееся какой-то месяц до релиза, плавно перетекло в обкатывание релизной версии FF XIV – от «беты» отличающейся разве что ценником в $50. При этом Square Enix просила журналистов не публиковать рецензии на игру по крайней мере пару недель – мол, нужно дать игре «настояться». Судя по тому, что они увеличили продолжительность бесплатной подписки, прилагающейся к каждой коробке с игрой, с месяца до трех, чинить там еще очень многое нужно – возможно, как раз к марту, к PS3-релизу, и поспеют.

Как бы то ни было, посыпались обзоры четырнадцатой «финалки», один другого жестче – по среднему баллу она оказалась худшей частью сериала вообще! После такого PR-фиаско уже неважно, доведут ли ее до ума или нет – ей уже не быть успешной, она уже запомнилась интересующимся индустрией геймерам как катастрофический провал.

И не только геймерам. Один из акционеров Square Enix после выхода Final Fantasy XIV продал все имеющиеся у него акции компании (а это больше 1%, или порядка $26 млн!), написав прямо: «Square, спасибо за ваши продукты – все, кроме последнего. Прощайте».

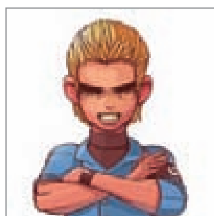
В то, что Ёити Вада изменится, я уже не верю. Остается надеяться, что вскоре кончится кредит доверия и других инвесторов Square Enix, и они найдут замену руководству компании – более успешного в бизнесе. Или кого-нибудь, понимающего игры получше. Помнится, Кейдзи Инафуне как-то говорил: «Разница между Capcom и Nintendo – в том, что 80 процентов руководства Nintendo занималось разработкой игр, а в Capcom – ноль, и они заботятся только о защите своих интересов». Было бы здорово, если бы Square Enix наконец-то перестала быть «Капкомом», и поскорей. **СИ**



Final Fantasy IV: The After Years. Еще один ненужный сиквел и, пожалуй, худшая часть FF.







ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Рандомная ультра на вэйке с конца экрана

У всех, наверное, по-разному, но у меня любовь к сериалу Street Fighter началась с детского китайского рюкзачка с Рю и Кеном и сотками (они же фишки, но вообще они по-всякому назывались). Потом на пиратской кассете, после фильма со Шварценеггером, который искал какого-то робота для сына, был обнаружен мультфильм по Street Fighter II. А уже после этого появился картридж. And it was like: «Whoah!!! Tatsumaki blah-blah-blah! А ты так умеешь?» Сегодня этот вопрос окажется, скорее, риторическим. Сегодня Street Fighter – это прежде всего онлайн-матчи и поиски сильного соперника, а уже потом истории из прошлого Чунь Ли и Бланки. Или нет?

Возможно, это глупо, но сегодня у многих владельцев домашних платформ есть какая-нибудь одна игра «для мультиплеера», за которой и проводится большая часть времени. То есть, можно покупать разные новинки, проходить их до конца или забрасывать на середине, и все равно, скажем, в десять часов вечера отдавать предпочтение тому, во что играешь уже не первый год. Ну, хорошо, чуть меньше года. Кто-то с удовольствием зависает в Tekken 6, а кто-то с головой окунулся в многопользовательские сражения Call of Duty: Black Ops. У меня это Super Street Fighter IV, и временные рамки установлены немного по-другому: приходится вылезать в онлайн часа в два ночи, а то и позже.

Существует такое мнение: онлайн в современных файтингах – не более чем интересная особенность, пользоваться которой можно, но вряд ли останешься после этого доволен. Лаги, дисконекты, множество других сложностей, по сути, должны сильно мешать. К счастью, Super Street Fighter IV и Tekken 6 сумели как-то преодолеть этот барьер. Поэтому в них онлайн-мультиплеер – это не просто еще один пункт в описании товара, но очень важное достижение. Которое, по идее, продлевает жизненный цикл выпуска, дарит возможность глубокого изучения боевой системы, совершенствования своих навыков, знакомит с другими бойцами. Раньше ведь все было не так. Чтобы чему-то научиться, надо было собираться вместе с друзьями. А это, понятно, не каждый день можно устроить.

И вот, вроде бы, сегодня с этим значительно проще: сел вечером перед телевизором, провел два часа ожесточенных боев, получил заслуженный бонус к Battle Points или, напротив, штраф за несколько позорных проигрышей. Красота! Сильнейшие бойцы со всего мира ищут достойного соперника. Кого только не встретишь в онлайне! Иной раз победоносное шествие Адона прерывает Дан с 17000 BP, и ты после этого долго сидишь в задумчивости. Как же так? Это ж Дан, за него никто всерьез не играет! А вот, оказывается, существуют энтузиасты. Хочется взять реванш, но вместо этого система поиска противника находит какого-то японца. Они все очень странные: вроде бы ждешь красивой и техничной игры, а получаешь не пойми что. В первом раунде он еще как-то пробует сопротивляться, а во втором уже вообще с места не сходит. Как будто обиделся, отложил джойпад и убежал в другую комнату, чтобы не видеть поражения. Потом, правда, пишет: «Извините, очень сильные лаги, играть невозможно совсем, извините». Страшно представить что написал бы на месте этого человека простой русский парень или ребенок младшего школьного возраста из Техаса. Впрочем, нет, тот с большей вероятностью бы отправил аудиосообщение, которое тут же было бы стерто.

К сожалению, мало кто играет онлайн ради именно что тренировки. Люди стараются накопить как можно больше BP и PP и совершенно не понимают, что это не цель – это показатель. Поэтому так часто можно встретить Чунь Ли, которая ловит новичков на неумении блокировать удар в броске через себя. Именно поэтому многие выбирают Зангиева и жмут одну кнопку, а другим просто лень искать способ победить грозного противника (это просто – не подходить близко). Вроде как, ладно, один раз одолеет, а я потом Сагата выберу.

В общем, на самом деле картина удручающая. Это невозможно заметить в первую неделю игры, однако спустя месяц начинаешь составлять своеобразное расписание, когда и в какое время играет детвора, когда – серьезные файтеры, по каким дням обычно можно встретить того крутого Акуму и т.д. Набравшись опыта, можно выносить нубов по щелчку пальцев, да только удовольствия никакого от этого нет. Каким бы классным ни был онлайн-режим SSFIV, рано или поздно он поставит геймера перед фактом: хочешь играть серьезно – зови тех же друзей, с которыми ты собирался раньше. Не хочешь – дерись с прыгучей Ибуки и смотри, как придурочный Байзон телепортируется прямо в ультру на вейке с конца экрана. Ну и для этого, спрашивается, я покупал аркадный стик? Нет, конечно.

Каким бы доступным ни был онлайн, он никогда не заменит соревновательный дух настоящих турниров, когда ты видишь противника рядом с собой и невозможны никакие отговорки. Когда все честно – ты либо умеешь, либо нет, а все без исключения бои проводятся ради победы. Компромиссы в таком случае невозможны, приходится выкладываться на все сто. Возможно ли это в онлайне? В общем, я стал сильно в этом сомневаться. **СИ**





ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

О ярлыках

Давным-давно, в дографическую эпоху, монстры в ролевых играх вроде Rogue и Hack изображались буковками: от A, гигантского муравья (giant ant), до Z – конечно же, зомби. Годы шли, необходимость в таких условностях как будто пропала, но врагов и прочих персонажей в играх по-прежнему снабжают текстовыми табличками, написание которых стало своеобразным искусством.

У разработчиков есть много способов рассказать игроку о мире, куда он попал. Некоторые из них достаточно трудоемки – например, моделирование пейзажей, зданий и персонажей. Другие попроще – голоса щебечущих птиц вполне могут стать приемлемой альтернативой созданию трехмерных воробушков и последующему скриптованию их поведения. Наконец, не стоит сбрасывать со счетов и тексты, будь то диалоги, книги или журналы – точнее, их, наверное, даже стоило бы поставить на первое место, хотя бы по историческим причинам. Но сегодня речь пойдет о малых текстовых формах – тех подписях, что появляются, когда мы наводим курсор на интересующее нас существо. Кажется, это одна из немногих игровых условностей, которая не раздражает абсолютно никого. Есть люди, недовольные автоматическим восстановлением здоровья в шутерах; есть такие, кто призывает отключать отображение целей квестов на карте для реалистичности; но ярлычки над монстрами единогласно признаны правильной затеей. Такая штука не помешала бы и в жизни – отличный способ избегнуть тех неловких ситуаций, когда вас представляют незнакомцу, а спустя полсекунды вы уже забыли имена друг друга. В играх же всплывающее имя в принципе должно вообще упразднять процедуру знакомства, но условности человеческих отношений пока перевешивают. Не забудем и еще одну полезную функцию: наличие у персонажа собственного имени (а не родовой таблички «горожанин» или «член банды») – уже знак того, что он чем-то важен, даже если он не выдает квест прямо сейчас.

Однако и неуникальные подписи тоже замечательны тем, что могут, сказав совсем чуть-чуть, многое подразумевать. Вот мы встретили «молодого гекко» в Fallout: New Vegas – и сразу понимаем, что это не самый сильный (и уж точно не единственный) представитель более или менее распространенного в пустошах вида. «Золотой гекко», скорее всего, сильнее «молодого» и обычного, а шкурка его ценнее. В Dragon Age, вступив в бой с хурлоком, хурлоком-магом и хурлоком-эмиссаром, мы по одним этим названиям сможем прикинуть, кто из них опаснее, еще до того, как они нас атакуют. В New Vegas подсказки говорят, что атакующие нас гопники с «ирокезами» – не просто шпана, а члены банды «шакалов», давая нам знать о существовании этой преступной группировки без утомительных диалогов. В «Аркании» мертвецы в доспехах – не просто нежить, а «павшие паладины». Это сразу дает понять, что где-то поблизости была великая битва, и заставляет относиться к ходячим трупам с некоторым сочувствием. Отличную «драму в подписях» предлагает Two Worlds II – здесь орудует шайка, состоящая из «старого разбойника», «главаря разбойников» и «жены главаря разбойников». Надо ли полагать, что это муж, жена и, скажем, тесть вышли на большую дорогу? Ждут ли их дома голодные сын главаря разбойников, дочь главаря разбойников (Рони?) и собака главаря разбойников? Этого мы не узнаем, однако авторы тонко намекают на подобные обстоятельства, давая пищу для фантазии. Там же, в Two Worlds, в пещере можно найти архимага Горлага, лича, окруженного насекомыми. Разработчики могли бы назвать их просто «муравьями», однако добавили слово «дрессированный» – и сразу нарисовали картинку: старый колдун годами сидит в своей пещере и от нечего делать дрессирует муравьев.

Ещё один отличный пример – Winter Voices (подробнее о ней читайте в «Дневниках редакции»). Монстры, символизирующие различные психологические явления вроде назойливых воспоминаний, там выглядят абстрактно, и только «ярлычки» дают нам понять, что же означает та или иная сцена. Головоломка о черных шариках, которые питаются энергией от желтых огоньков, могла бы быть просто паззлом, но когда мы узнаем, что шарики – это «отрицания», а огоньки – «травмы», вместе получается схема одной из фрейдистских идей, притом гораздо более понятная и эффективная, чем разглагольствования гнобящих героиню «теней».

Думаю, теперь вы согласитесь, что написание «табличек» – это действительно искусство сродни сочинению хокку, и будете уделять им больше внимания, а не только использовать как ориентиры при стрельбе (кстати, тоже хорошее дело). Помните, как герой Simon the Sorcerer узнал замаскировавшихся волшебников? При наведении на них курсора появлялось слово Wizards. В наши дни, уверен, Саймон с помощью того же движения мыши смог бы выяснить не только их профессию, но также имена и адреса, а также вероятное дальнейшее развитие сюжета. Ура прогрессу! СИ





АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Давайте делать хорошие игры!

У многих отечественных профильных журналистов наготове есть любопытная формулировка: «Сделайте хорошую игру и все у вас будет хорошо». Ну или что-то в этом духе. Она, вроде как, должна вылечить все беды геймдева.

Казалось бы, что проще. Ведь сидят разработчики, лепят ерундовые поделки, а потому их игры на Западе не издаются, денег не собирают и никому не интересны. Вернее, в докризисной конфигурации российского рынка – на тот момент всеядного – они были интересны ограниченной аудитории, отбивались и уходили в какой-то плюс, но не более того. А было бы на руках что-то реально крутое, так появился бы нормальный зарубежный издатель, а там продюсирование и нестыдный бюджет, и как результат хороший мейнстримовый продукт. Не происходит же этого, потому что все криворукие уроды. Ладно, не все, но почти все.

Я хотел бы немного развенчать ряд мифов, который плотно засел в головах у журналистов и в итоге передался потребителям. Проблему криворукости никто не отменяет. Но вообще формулировка «делайте хорошие игры» пусть в общем и целом правильна, но сильно однобока. Она хороша как абстрактное утверждение. При этом мало кто из журналистов и игроков реально представляет себе, как работает индустрия, что такое эти издатели, какие есть правила на рынке и вообще чего стоит сделать хорошую игру.

Среднестатистическому журналисту (и пользователю) почему-то кажется, что процесс прост и примитивен. Ты делаешь что-то крутое, показываешь это нужным людям, делаешь игру, и она вот вышла и все довольны. В реальности даже если ты действительно хороший разработчик, это само по себе порой не значит ничего.

Давайте начнем с того, сколько же нужно денег, чтобы сделать хорошую мультиплатформенную игру. Не скачиваемую, а традиционную, чтобы на дисках издавалась. Скачиваемые игры мы сейчас не трогаем – это крутой и правильный сегмент, но когда наши заводят песню про «хорошие игры», в первую очередь думают если не о русском God of War, то хотя бы о Homefront. На Западе бюджеты таких игр начинаются где-то с $15 миллионов. Это еще так скромненько, обычно $20-30 миллионов и выше. Особенно если речь идет о топовых играх, вроде Assassin's Creed или Gears of Wars, где легко может быть и за $50 миллионов.

Сумма получается очень просто. Возьмите középненькую зарплату тысяч эдак в шесть-семь долларов, человек 50 персонала и умножьте на три года разработки. Ну и всякие дополнительные расходы, вроде лицензирования технологии и так далее. Понятно, что кусок работ на самом деле уходит на аутсорс – в Китай, скажем. Но мы здесь на глазок расчитываем. Вот так вы и получите пятнашку.

В России и сопредельных странах, конечно, суммы другие. Нормальную игру, шутер на Unreal Engine 3.0, например, можно сделать за несколько миллионов долларов. Тоже очень грубо считаем. И понятно, что зависит от специфики проекта и города, где ведутся основные работы. От оптимизации – если все в белую, то там ведь полезут крайне неприятные выплаты в фонды. Но вообще можно и за пять сделать, а можно и за два. Зарплаты – по сравнению с Западом – обычно отличаются в разы. Аренда офисов у нас тут, правда, стоит адских денег (хотя на Украине уже и вменяемых), но в данном случае это второстепенные расходы. Местный бернрейт (сколько в среднем съедает человек в месяц) иногда приводит народ на Западе в небольшой ступор, особенно если озвучивается украино-белорусский или русский провинциальный – для них зачастую это какие-то невероятно низкие цифры.

Тем не менее, суммы в $2-5 миллионов для России – это серьезные деньги. Несмотря на наличие очень богатых людей, нефть, все дела. Просто так они на голову разработчику не упадут. Чтобы их найти, нужно или иметь хороший выход на инвесторов, или же очень-очень хороший выход на инвесторов в виде родственных связей. Ситуации «папа, дай денег» в отечественном геймдеве, естественно, были, но, прямо скажем, не всегда успешные. Еще можно было бы поговорить об отечественных издателях – которые по деньгам кое-что способны потянуть, а в лучшие годы тем более, и тем не менее достаточно регулярно спускали миллионы на какие-то крайне специфические вещи, включая невышедшие проекты – но это отдельная тема.

Журналисты обычно отталкиваются от того, что бюджет на разработку (тем более в России и на Украине – ведь дешево!) может дать зарубежный издатель – был бы проект хороший, годный.

На практике все снова не так. В большинстве случаев на финансирование разработки (особенно сейчас, когда кризис всем надавал по мордасам) издатель согласится только в исключительных случаях. Для этого нужно долгое время с издателем контактировать, реально разрабатывать проект, возить его по игровым мероприятиям, показывать промежуточные стадии и все дела. Как вы понимаете, бесплатно все это сделать не получится – нужны серьез-

ные стартовые вложения. И есть большой шанс, что все равно вас никто не подпишет. Даже если проект хороший. Вот сделаете его за свои деньги – можно поговорить. «Поговорить» не значит «подписать», но об этом ниже.

Берем другой случай. Разработчик нашел стартовый капитал для разработки – например, несколько сотен тысяч долларов. Сделал крутую демоверсию. Издатель подумал-подумал и дал зеленый свет. Что ждет нашего разработчика? Да что угодно.

Начнем с того, что с точки зрения контракта издатель легко сможет выкрутить руки разработчику. Причем как на начальном этапе, так и на любом другом. Не стоит представлять себе западных издателей ангелами во плоти. Они порой крайне жестоки и даже вопиюще непорядочны. У нас такого тоже хватает, но в силу специфики региона и развития страны в постсоветский период, многие вещи будут регулироваться практически в «понятийном поле», будет такой «рашшн бизнес» со всеми его плюсами и минусами. Западный издатель будет исходить из того, что если он может тебя прогнуть, то он это постарается всеми силами сделать. Вплоть до откровенного кидалова.

Вот у вас подписан контракт. Там расписаны роялти, определен бюджет и расписан график финансирования. Это еще ни о чем не говорит. Особенно если у вас нет своих денег. В любой момент издатель может захотеть пересмотреть условия контракта. Например, пересадить разработчика с роялтей на бонусы. Или уменьшить бюджет. Про права на торговую марку мы тут даже не говорим – если издатель финансирует, то в 99% случае все права останутся за ним. У разработчика без денег практически нет механизмов, чтобы влиять на ситуацию. У издателя они есть, и он легко может пустить их в ход.

Чтобы не быть голословным, вот вам реальные примеры. Издатель присылает разработчику первые платежи. Парочку-троечку. Небольших. А потом затягивает выплату следующих. На несколько месяцев, например. Под разными предлогами или вообще без них. А разработчику нужно ведь зарплаты людям платить. В то время как деньги закончились. Что делать?

Можно кормить персонал «завтраками». Пару месяцев люди потерпят, потом отправятся искать работу. Можно залезть в долги и из этих денег поддерживать работу студии. Можно закрыться к чертовой матери – но следует помнить, что на ту самую демоверсию, которую вы показывали издателю, пришлось потратить деньги, сотни тысяч. Они не вернутся никогда. Или же на основе той базы, что есть, надо начинать другой проект и искать другого издателя. Радикальный вариант – судиться. Только контракт может к этому не шибко располагать. А если и располагает, то судиться придется в юрисдикции издателя. Это снижает шансы на удачный исход дела. Кроме того, процесс может длиться очень долго. И еще нужно платить адвокатам. Для это нужно иметь еще много десятков тысяч долларов. Если у вас их нет – вы в пролете. В большинстве случаев издатель получит результат, когда разработчик находится в глубокой заднице, ему нужно хоть как-то сводить концы с концами, и он готов почти на все, что угодно.

Конечно, совсем не факт, что все получится именно вот так, как описано выше. Но общая идея в том, что для какого-то прогнозируемого результата нужно уже иметь бюджет на разработку и не расчитывать на доброго издателя. Это позволит в случае осложнений нормально «бодаться» с упырями, даже если формально они софинансируют проект. Есть примеры, когда так и происходило и, простите, борзеющему паблишеру удавалось посшибать рога. Разумеется, никаких имен не будет, но я вот знаю ситуацию, когда один из крупных, уважаемых издателей решил провернуть привычный для себя трюк с «заламыванием рук» и пересмотром договоренностей с одним крупным, уважаемым постсоветским разработчиком «при деньгах». На что получил ответ, что сейчас мы пойдем в суд, впаяем вам неустойку, судиться мы можем годами, а ваш проект закроем, благо у нас еще два параллельно открыто – туда просто перекинем людей и все. Издатель испугался.

Отдельный момент, на котором, правда, мы не будем излишне заострять внимание, это продюсерская поддержка. Опять же, существует мнение, что профпригодность некоторых западных кадров несколько выше профпригодности отечественных. И если взять нормальный проект, а над ним посадить хороших зарубежных продюсеров, они могут крайне позитивно повлиять на процесс и объяснить нашим коновалам, как нужно делать дела. Это, конечно, отчасти правда. Но работает не со всеми издателями и не со всеми их сотрудниками. Получиться может по-разному. В западных издательствах тоже есть проблема идиотов и разгильдяев. К вашему проекту могут приставить продюсеров, которые или имеют очень своеобразное представление о том, что такое хорошо, а что такое плохо, или же вообще были набраны недавно «с улицы» и ничем не лучше – а порой значительно хуже – нормальных опытных «советских» продюсеров. И они только вредят процессу, предлагая абсолютно кретинские вещи, но с апломбом «нам виднее». Конкретных примеров, по понятным причинам, не будет, но случаи бывают просто анекдотические. Среднестатистическому читателю «Страны Игр» с нулевым опытом работы в индустрии будет понятно, что предлагают ну совсем адскую глупость. А «крутому продюсеру» – нет.

Но, допустим, у разработчика есть деньги. Миллионы. На разработку хорошего проекта. Совсем не факт, что он найдет издателя даже в этом случае. По разным причинам. Могут предложить очень плохие условия. И это не только пункт контракта, по которому крупный издатель (если он крупный) заберет все права на торговую марку даже несмотря на то, что в создание проекта он не вложил ни копейки. Черт с ним. Там и по процентам может оказаться ну совсем кошмар. Отчасти потому, что отечественные издатели и разработчики раньше имели тенденцию отдать свой проект на Запад на любых, даже самых диких условиях, лишь бы взяли, – и именно таких раскладов от наших и ждут. Но больше даже «потому что потому».

Наши обычно всегда пытались стрясти с издателя еще и аванс (ну, в конце концов, западные издатели ведь требуют его от отечественных), что правильно. Сейчас с этим туго. Но могут не взять просто на реализацию, «на роялти». И это очень важный момент – образно выражаясь, полки магазинов не резиновые. У издателя есть слоты на год. Он понимает, сколько игр он хочет реализовать в ближайшее время. Он, допустим, хочет реализовать 10 игр, но в состоянии выпустить на рынок и 30. При этом, конечно, делать этого он, скорее всего, не будет. Потому что вот эти 20 сверх лимита просто очень плохо продадутся, пихать их некуда, да и накладно. Поэтому всегда есть риск, что уже с готовой хорошей игрой придется мыкаться по издателям и искать хоть кого-то, кто возьмет ее. А они будут выбирать. У них-то уже есть свои проекты, а не чужие. Они в приоритете.

В таких случаях принято заканчивать разглагольствования фразой «вот как-то так». Она здесь подходит. То, что я здесь написал, не дает исчерпывающей информации, но, надеюсь, проясняет для публики, что «не все так просто». Все действительно несколько сложнее, и теперь вы, надеюсь, в общих чертах понимаете, с чем это связано. И сколько в стройной и бесспорной на первый взгляд фразе про «делайте хорошие игры» зарыто всего. И почему многие талантливые разработчики – которые не сбежали в онлайн и соцсети – десять раз подумают, прежде чем возьмутся за серьезный мультиплатформенный проект. И поищут другие варианты. Скажем, как Creat, сделают акцент на скачиваемой продукции. **СИ**



Strategy First хорошо известна конфликтами с разработчиками и издателями и практически массовыми обвинениями в том, что компания регулярно не платит причитающихся по контакту денег и грубо нарушает договоренности.



Широкую огласку получила история судебного процесса между Double Fine и Activision вокруг игры Brutal Legend (которую изначально финансировала Activision). Суд выиграл разработчик.

ГОД БОРОД:

главная тенденция две тысячи десятого

Именно в этом году стало окончательно понятно: с дизайном персонажей игр творится что-то странное. Конечно, в старые добрые восьмидесятые внешность Марио, Соника и Пакмана тоже менялась, но узнать их все-таки было можно. В девяностые модели Лары Крофт, Разиэля и героев Tekken становились все более детализированными, но сохраняли характерные черты. Теперь же создается впечатление, что все мужское население Страны Игр подалось в бега. Сэм Фишер, Макс Пейн, Кейн (напарник Линча) и герой F.E.A.R. Point Man дружно отращивают бороды. Собственно, зачем?



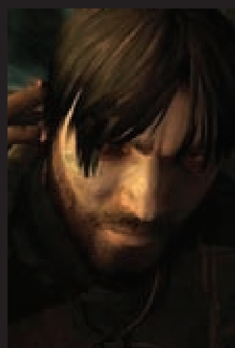
Илья Ченцов

В начале двухтысячных технологии наконец позволили моделировать персонажей с реалистичными лицами – и все бросились это делать. Если раньше узнаваемость героя зиждилась в большей степени на крупных, гротескных деталях, теперь каждый норовил продемонстрировать, что умеет создавать «почтинастоящих» людей с физиономиями, на которых видны каждая пора и морщинка. И это притом, что самыми популярными ракурсами в 3D-шутерах были вид со спины и вид из глаз – ни тот, ни другой лица героя не демонстрировали. В конечном итоге персонажей все равно идентифицировали по одежде, прическе и повадкам – Сэм Фишер без трехглазого прибора ночного и прочего видения был уже не Сэм Фишер; разница между Максом Пейном (из Max Payne 2) и Хитманом заключалась в том, что один с волосами, а второй лыс; герои Unreal Tournament 3 и Gears of War и вовсе не отличались внешне практически ничем (игры на движке Unreal 3 вообще стали притчей во языцех со своими одинаковыми коротко стриженными героями в громоздких футуристических доспехах). Количество клонов стремительно росло – и разработчикам пришлось заняться редизайном персонажей, чтобы не потеряться в этом море, заодно адаптируя их облик к запросам повзрослевшей аудитории.

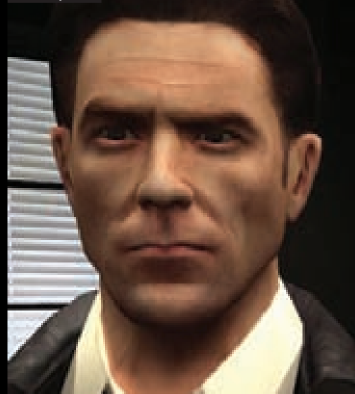
Почему же именно бороды стали таким распространенным «аксессуаром»? Причин тому множество. Во-первых, хоть героев и узнают по одежке, зачастую им приходится неоднократно переодеваться

Слева: **Итан Томас в Condemned: Criminal Origins;** **справа:** **он же в Condemned 2: Bloodshot.**





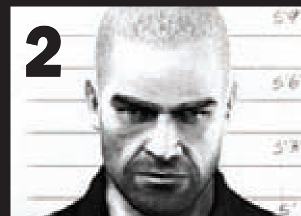
Макс Пейн в Max Payne 2. Вверху страницы – его борода в Max Payne 3.



Четыре бороды Сэма Фишера



Такой она была до Splinter Cell: Chaos Theory включительно.



Splinter Cell: Double Agent. (Брутальная небритость внизу) x (брутальная обритость сверху) = брутальность в квадрате!



На ранних стадиях разработки Splinter Cell: Conviction Фишер выглядел фактически бродягой – сравните хотя бы с Итаном Томасом из Condemned 2. В Ubisoft Montreal, видимо, тоже сравнили – и решили сделать, чтобы они все-таки отличались.



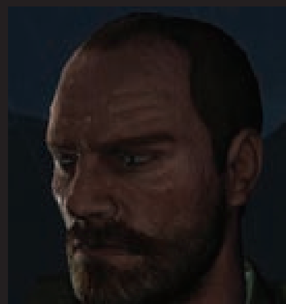
В результате получилась вот такая невыразительная щетина не щетина, борода не борода... иногда умеренность вредит.

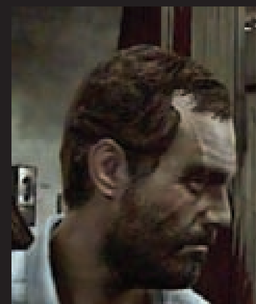
«по ходу пьесы», так что необходимы именно характерные черты лица. Но если родинки или, скажем, форма губ неразличимы на расстоянии и невидимы в некоторых ракурсах, то хорошую бороду можно заметить даже со спины.

Во-вторых, появление бороды – это, с одной стороны, радикальное изменение имиджа, а с другой – естественная трансформация, косвенно намекающая на перемены, произошедшие с героем перед его появлением в сиквеле. Правда, увы, биографические справки что Макса Пейна, что Адама «Кейна» Маркуса, что Итана Томаса написаны будто под копирку: «события предыдущей серии оставили в душе героя неизгладимый след, из-за чего он опустился, перестал бриться и отрастил пузо». Забавны на этом фоне трансформации лицевой растительности Сэма Фишера – мужественная небритость в Double Agent, потом «программистская» лохматость на ранних стадиях Conviction, и в финальной игре нечто среднее. Видимо, разработчики заметили, что попали «в струю», и решили все-таки не доводить идею запущенности героя до абсурда.

Борода у Кейна была разной длины не только в разных играх, но и в разных миссиях. В конце Kane & Lynch: Dead Men она на самом деле даже более густая, чем в Dog Days.


В середине Dead Men


В конце Dead Men


В Kane & Lynch 2: Dog Days


В Fallout: New Vegas герой может носить с собой опасную бритву, но не для того, чтобы бриться.



Если у героя есть фактически только лицо, и вам нужно создать для него семью таких же колобков, дедушка неминуемо получит очки и бороду.

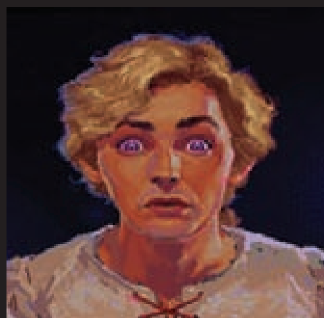
Главный герой F.E.A.R. в первой части сериала был облачен в спецназовскую маску, так что мы не можем сказать с уверенностью, был ли он бородат тогда. Однако в третьей игре – безусловно.



Кормил до уса – корми и до бороды

Заметим, что явление «бородизации» можно наблюдать и в тех сериалах, где герой меняется от главы к главе. Так, в первых двух Deus Ex протагонисты были безбородыми, в то время как Адам Дженсен из Human Revolution может похвастаться весьма стильной эспаньолкой. С чем связана такая перемена? Моя теория такова: Адам, в отличие от

У Гайбраша Трипвуда, героя сериала Monkey Island, борода неоднократно появлялась и исчезала. Но если в Monkey Island 2: LeChuck's Revenge она придала ему более респектабельный и пиратский вид, то в Tales of Monkey Island благодаря бороде голова Трипвуда стала окончательно похожей не то на банан, не то на зубчик чеснока. На наших иллюстрациях – оригинальный облик Гайбраша и редизайн из Tales of Monkey Island.





Слева направо: Джей-Си Дентон (Deus Ex), Алекс Дентон (Deus Ex: Invisible War), Адам Дженсен (Deus Ex: Human Revolution). Сразу ясно, кто здесь клон, а кто нет.





Дентонов из Deus Ex и Deus Ex: Invisible War, не клон, а настоящий, рожденный естественным путем человек, и поэтому обладает бородой как символом этой «настоящести». Аналогичную закономерность можно проследить в сериале Metal Gear Solid: Биг Босс (он же Нейкид Снейк) бородат, и из трех его клонов наиболее ярко выраженная борода есть только у Солидуса, как у самой точной копии. Солид бородат умеренно (в MGS 2), Ликвид же безбород. Даже в четвертой части у Олд Снейка и Ликвид Оцелота («ментального клона» Ликвид Снейка, можно сказать, копии второго порядка) есть только усы. Здесь можно бы вспомнить, что борода (впрочем, как и усы) является вторичным половым признаком, и связать ее отсутствие с сексуальной несостоятельностью Снейков, но загвоздка в том, что неспособными к размножению были созданы все трое (а Биг Босс заработал импотенцию в ходе своих подвигов). Так что мы лучше вернемся к Deus Ex: Human Revolution, чтобы указать еще одну очевидную причину: Джонатан Жак-Бельтет создал Адама Дженсена по образу и подобию своему – ну, или, возможно, как идеализированную версию себя, с

Не все клоны Биг Босса унаследовали его бороду.



Пиратский капитан ЛеЧак, вечный противник Гайбраша Трипвуда, побывал за историю сериала Monkey Island и призраком, и зомби, и демоном, и... просто человеком. К каждой ипостаси прилагалась своя борода. А в Monkey Island 2 происходит уникальное событие: борода отращивает себе ЛеЧака!





Полюбоваться на Грега Гудриха и сравнить его замечательную бороду с лицевой растительностью героев Medal of Honor вы можете, открыв нашу рецензию в 18 номере за 2010 год.







Вверху: Вам никогда не казалось, что тэйрн Логейн несколько несостоятелен как злодей? Думаю, теперь вы понимаете почему.

Слева: Джонатан Жак-Бельтет и Адам Дженсен – не близнецы-братья, конечно, но фамильное сходство прослеживается.

чуть более крутыми очками и чуть более стильной бородкой. Подобное сходство трудно не заметить и между «лицом с обложки» новой Medal of Honor и продюсером игры Грегом Гудрихом. Таким образом, можно сказать, что появление бород обусловлено взрослением не только персонажей и игроков, но и разработчиков.

Борода в честь, а усы и у кошки есть

Интересно, что эпидемия лицевого оволосения затронула даже сериал Dragon Age, где внешность героя можно настраивать в широких пределах. В Dragon Age: Origins авторы, пытаясь придумать свое фэнтези с блэкджеком и эльфами, разрешили даже создавать безбородых гномов. Разрывая шаблон, они даже выдали злодейскую черную бороду положительному наставнику серых стражей Дункану, в то время как главному негодяю Логейну достались лишь косички. Протагониста официальные скриншоты также изображали с гладким лицом. В сиквеле все переменилось: теперь нижнюю челюсть «канонического» героя скрывает бурная растительность. Видимо, бурые тона Origins недостаточно полно передавали идеологию dark fantasy – пришлось отобрать у Хока бритву, добавив ему 20 очков к брутальности… и сделав его похожим на всех прочих бородачей-2010.

Ум не в бороде, а в голове

Есть ли у бород в играх будущее? Безусловно. Их потенциал пока не использован и наполовину. Игры, где борода бы самопроизвольно прорастала на лице героя с течением времени, стано-

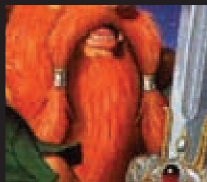
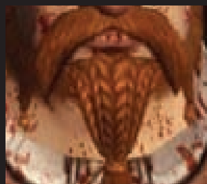
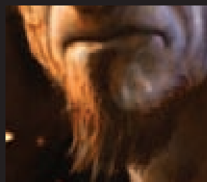
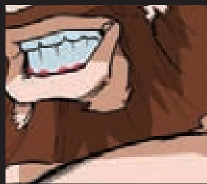
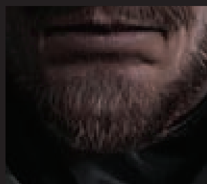
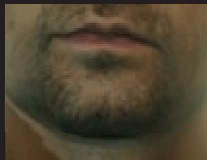
Многие герои видеоигр безбороды по одной простой причине – они военнослужащие. Солдаты брили бороды еще в армии Александра Македонского (подсказывает нам Википедия) – чтобы противник не ухватился. В двадцатом веке причина стала другой – к чисто выбритому лицу лучше прилегает противогаз.



Справа: Когда ваш герой – ушастый лупоглазый мультяшный эльф, вам придется очень постараться, чтобы придать ему мужественности. Стал ли Джек из сериала Jak & Daxter более крутым, обзаведясь модной бородкой? Возможно, и нет, но авторы, без сомнения, к этому стремились.

Была бы голова, будет и борода

Борода может многое рассказать о своем владельце. Некоторые характерные зависимости вы можете найти в этой таблице.

Борода	Значение	Пример
чёрная	злой	
рыжая	гном или викинг	
белая длинная	волшебник или мудрец	
заплетенная в косички	гном или викинг	
клинышком	злой или пижон	
лопатой	гном или русский	
лохматая	трудная судьба	
легкая небритость	дизайнер не заморачивался	



Женская борода в Fable III – отличный пример правильного безумия.

вясь все гуще, практически отсутствуют, нет нигде и захватов за бороду. Возможно, дело в том, что аудитория видеоигр все еще слишком молода и не готова к появлению персонажей с по-настоящему длинными бородами, вокруг которых можно строить не только дизайн, но и геймплей. Только представьте себе почтенного Хоттабыча, за спиной которого развевается, подобно шарфу Хоцумы из Shinobi, роскошное белое руно. Представьте себе его бороду компасом, указывающим цель задания; штурмовым крюком, позволяющим подтягиваться на недосягаемую высоту; паутиной, связывающей врагов. Вы, фанаты Байонетты, представьте себе, что борода старика одновременно является его одеждой – со всеми вытекающими анимационными эффектами при выполнении особо мощных заклинаний. «Это безумие!» – воскликнет иной читатель. «Да! – просто отвечу я, избежав искушения процитировать еще одного знаменитого бородача, – Да, это безумие – именно его не хватает многим современным играм, создатели которых, подобно героям «Алисы в Зазеркалье», научились «думать хором» и даже интересные находки тиражировать до полного стирания индивидуальности. Я не призываю всех разработчиков вдруг начать делать игры про старичков (ведь кто-то должен делать и игры про старушек, например, давно ожидаемый мной стелс про Шапокляк). Но искать вдохновения в бородах можно и нужно несколько интенсивнее, чем это делается сейчас». **СИ**

ВОЗМОЖНО, АУДИТОРИЯ ВИДЕОИГР ВСЁ ЕЩЁ НЕ ГОТОВА К ПОЯВЛЕНИЮ ПЕРСОНАЖЕЙ С ПО-НАСТОЯЩЕМУ ДЛИННЫМИ БОРОДАМИ.

Пример Доминика Сантьяго из Gears of War показывает нам, что важно не только наличие бороды как таковое, но и ее конфигурация. Его лицевая растительность трансформируется из «пацанской» в первых двух играх в «мужицкую» в третьей. Как и у многих других упомянутых в этом материале персонажей, борода Сантьяго является следствием (и свидетельством) психологической травмы.



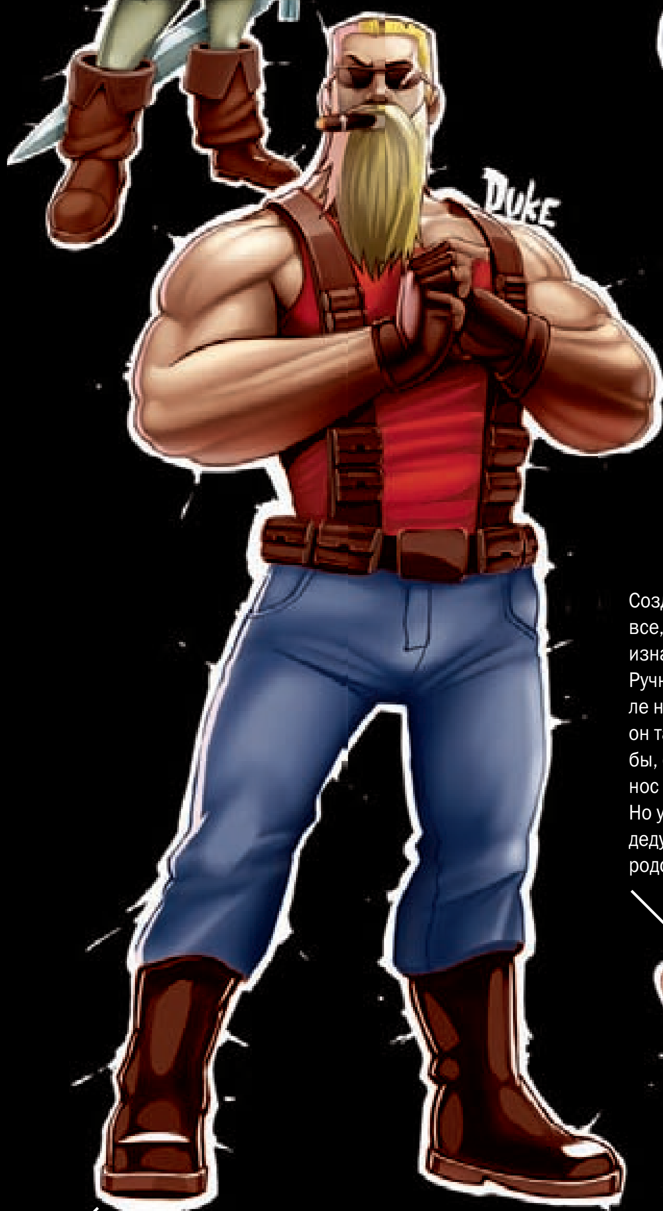

Бородяная лихорадка пока охватила не всех, но это только дело времени.
Мы решили заглянуть в будущее и предположить, как будут выглядеть наши кумиры, скажем, через год.



Японские разработчики часто вдохновляются русским фольклором, однако никто из них не осмеливался заменить гладкую физиономию главного героя-бисёнена на обрамленное кудрявой бородой лицо былинного богатыря. Даже Линк из Legend of Zelda, хотя и мужал (и обратно молодел) от серии к серии, так и не оброс даже щетиной. А ведь ему бы пошло.



Когда Хиродзи Киётаке создавал «злого антипода» Марио, он проигнорировал опыт американцев, придумавших помечать таких «двойников» специальной злой бородкой (мода пошла с эпизода Mirror, Mirror сериала Star Trek, где фигурировал бородатый «дубль» вулканца Спока из параллельной вселенной). Вместо этого Варио получил «электрические» усы. Каким бы мог быть злой Марио? По нашей версии, немного похожим на Ричарда «Левелорда» Грея.





Создатели Пакмана, кажется, сделали все, чтобы максимально «очеловечить» изначально абстрактного персонажа. Ручки и ножки появились у героя вначале на обложках, а потом и в самих играх, он также обзавелся носом. Казалось бы, следующий шаг – приделать под нос усы, а там и до бороды недалеко. Но увы, Пакман не только сам не стал дедушкой, но и в семье его бородатых родственников замечено не было.



«Анти-Соник» в зоопарке второстепенных персонажей сериала Sonic The Hedgehog был – Shadow the Hedgehog, чёрный, обиженный жизнью и вооруженный двумя пистолетами. Но безбородый. Тем временем, самому Сонику скоро стукнет двадцатник – для ежей, что ни говори, рекорд. Думаем, было бы только логично, если бы в юбилейной игре он удивил нас подобающего цвета бородой.

Дюк Нюкем прозябал в безвестности дольше, чем Пойнт-Мен, Макс Пейн и Сэм Фишер, вместе взятые. Правда, в его судьбе не было травмирующих событий, которые бы заставили героя перестать следить за собственной внешностью. С другой стороны, за эти годы он мог и поразмыслить о том, какой ценой ему далась безмятежная жизнь: насколько мы знаем, у Дюка никогда не было ни друзей, ни семьи, ни настоящей любви – а только десятки и сотни кратковременных встреч с девушками, большинство из которых было поражено инопланетными паразитами. Возможно, смена имиджа помогла бы ему в сердечных делах?



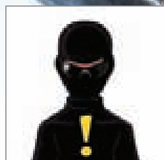
Пусть ваши давние мечты наконец сбудутся!
Не блуждай – побеждай!
Buon Natale e felice l'anno nuovo!
Наискорейшего исполнения всех желаний!
В будущем году – не терять головы!

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ КОНСПИРОЛОГИЯ ASSASSIN'S CREED

КРАСНОЕ НА БЕЛОМ

У студии Ubisoft Montreal что ни игра, то обязательно хит. Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell, TMNT – перечислять, смакуя и вспоминая детали, можно долго. Однако есть одна игра (точнее, цикл игр), которая сумела в кратчайшие сроки привлечь к себе огромное внимание как игроков, так и самого издательства Ubisoft. Книги, комиксы, игры для портативных и домашних консолей, короткометражный фильм – это все о ней, об Assassin's Creed.

Креативный директор студии Патрис Дезиле обладает классическим образованием (его отец – директор колледжа) и премией Game Developers Choice Award за игровой дизайн Prince of Persia: Sands of Time. Еще во время учебы в Университете Монреаля он увлекался импровизацией и театральными постановками, а также чтением


Святослав Торик



книг о культуре и религии разных стран. Багаж накопленных благодаря всему этому знаний включил в себя брошюру о тайных обществах Средних веков, в том числе и доживших до наших дней, – именно она подала Патрису идею мира Assassin's Creed.

Первое, что бросается в глаза в процессе исследования этой вселенной, это бинарность, двойственность всего сущего. Она, как и в нашем с вами мире, присутствует везде: добро и зло, свет и тьма, ассасины и храмовники, генетическая память и реальность, данная нам в ощущениях, атеизм и религия, истина и ложь... Хитрость в том, что в Assassin's Creed периодически одно становится другим, меняется местами и отделяется вновь, словно вальсирующая пара. «Ничто не истинно; все разрешено», как говорят герои данной драмы.



Слева: Синхронизация и ее потеря – это попытка Дезиле объяснить, почему в случае неверного поступка (убийство гражданских, смерть самого Альтаира/Эцио и так далее) можно повторить попытку, загрузив ближайший чекпойнт. Корни здесь растут из Prince of Persia: помните это фирменное «Нет-нет, вообще-то не так все было» после падения в пропасть или неудачного прыжка на острые колья?

ДОБРО И ЗЛО, СВЕТ И ТЬМА, АССАСИНЫ И ХРАМОВНИКИ, ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ И РЕАЛЬНОСТЬ, АТЕИЗМ И РЕЛИГИЯ...







Капюшон Эцио явно мешает рассмотреть собеседника, но куда тут супротив разработчиков? Как смоделировали, так пусть и будет, не он тут главный.

We need information, Mr. Miles

Начало этой истории кажется простым, хотя и не самым банальным даже для видеоигры: главного героя всех игр зовут Дезмонд Майлс, он простой бармен и по несчастливому совпадению – наследник рода, очень важного в определенном контексте. Контекст этот, однако, знают лишь высокопоставленные сотрудники Abstergo Industries, которые похищают Майлса и объясняют, что им нужна конкретная информация из его «генетической памяти». Сознательно он ее отдать не может, вытащить ее без участия Дезмонда тоже не представляется возможным. Невезунчику предлагается компромисс, и поскольку выбор стоит между жизнью и странной штуковиной, в которую Майлсу нужно всего лишь лечь, закрыть глаза и расслабиться, он делает выбор в пользу физического здоровья.

И уже здесь, на этапе вступительного диалога, проявляется двойная структура Assassin's Creed: доктор Видик утверждает, что Майлс – ассасин, а тот отрицает: «Я не ассасин... уже не ассасин». При первом прохождении, когда игрок только впитывает информацию с некоторой надеждой отсортировать ее впоследствии, эта фраза ускользает от его внимания, которое сосредоточено на симпатичной блондиночке, разговорах о памяти ДНК и Анимусе. Вскоре Люси (та самая блондиночка) напоминает о небрежно оброненной фразе: «Так ты и вправду ассасин? Как Альтаир?». «И да, и нет, – отвечает Дезмонд, – я вырос на Ферме».

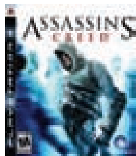
Здесь дает о себе знать новый привет от хитроумного Дезиле: в Assassin's Creed нет субтитров (разработчики объясняли их отсутствие техническими сложностями, мол, не успели приспособить новый движок), а чтобы понять смысл реплик в полном объеме даже англоговорящему игроку потребуется прослушать диалог несколько раз. Не говоря уже об интонационной расстановке прописных и строчных букв, чтобы понимать разницу между «фермой» и «Фермой». Так что термин «ассасин», который Дезмонд помнит как

Сверху слева: Порой хочется его пожалеть: столько лазать по стенам и крышам, не зная отдыха... на месте Дезиле я бы ввел какое-нибудь ограничение, а то слишком уж легко все получается.



Это все о нем

Переживания генетической памяти Дезмонда Майлса делятся на сеттинги, центральными играми которых является каждый из проектов запланированной трилогии. Каждый сеттинг соответствует своей временной эпохе и предку Дезмонда, с которым происходят все эти приключения: первый – конец XII века, Ближний Восток; второй – конец XV века, Италия; третий – официально не анонсирован, равно как не объявлены и соответствующие проекты.



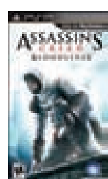
Assassin's Creed
2007 – Xbox 360, PlayStation 3
2008 – PC

Первая игра серии, познакомившая нас с чудесным миром ближайшего будущего, зловещей Abstergo Industries, Дезмондом Майлсом, симпатяшкой Люси Стиллман и суровым Альтаиром. Ассасин принимает активное участие в физическом устранении видных деятелей Третьего Крестового похода, а ближе к концу его далекий потомок понимает, что с минуты на минуту физически устранят его.
Несмотря на увлекательный сюжет, у AC был однообразный игровой процесс, который отдельные критики безуспешно пытались обозвать «GTA в Средневековье». Да, это был открытый мир, но делать там было особо нечего. Только лишь раз за разом подслушивать беседы заговорщиков, шариться по чужим карманам, изредка убивать кого-нибудь да убегать от стражи – зато все это под великолепнейший саундтрек от Джеспера Кида. Но лучшим моментом игры был роскошно анимированный паркур – количество актеров, занятых на mo-cap, можно сравнить разве что с количеством левел-дизайнеров, армией художников по объектам или отделом программистов движка. Благодаря неповторимой акробатике, показанной в трейлерах, игра первое время после анонса считалась неофициальным продолжением Prince of Persia, просто в другом сеттинге. Получилось, правда, наоборот: пару лет спустя одна фирменная фишка Assassin's Creed (обзор окрестностей с облетом камеры) появилась в фильме про Принца Персидского.
Восемь миллионов проданных копий (2,5 млн в первый же месяц), средняя оценка 8/10 и многочисленные награды как до релиза, так и после, не оставили вселенной ни единого шанса избежать дальнейшей разработки.



Assassin's Creed: Altair's Chronicles
2008 – Nintendo DS

В этом приквеле к событиям оригинала Альтаир по поручению Аль Муалима должен отыскать в Дамаске некую Чашу, которая оборачивается девушкой по имени Ада. Когда-то давно Альтаир любил эту Аду, но не сложилось. Игра заканчивается тем, что Аду увозят, а юный ассасин грозит кулаком вслед ее похитителям. Много позже он запишет в Кодексе, что нашел Аду, но не успел ее спасти. Довольно скучный и безыдейный платформер с потугами на 3D: Альтаир перемещается влево-вправо и немножко вверх-вниз, как в каком-нибудь Golden Axe. Пустые уровни, однообразные мини-игры, примитивный сюжет – похоже, что в Gameloft руководствовались стереотипом «все приставки от Nintendo рассчитаны на детей». Зато проект портирован на популярные мобильные платформы: Android OS и iPhone OS. Ни в одном из случаев не рекомендую.



Assassin's Creed: Bloodlines
2009 – PlayStation Portable

Признаюсь честно: не играл. Знающие люди говорят, что в этой серии раскрываются дальнейшие приключения Альтаира и Марии на Кипре, куда сбежал Великий Магистр рыцарей-храмовников Арман Бушар. Там ассасин, пребывая в весьма стесненных обстоятельствах (коллеги жалуются на маленькие локации и небогатый выбор действий), поочередно обходит каждого из подручных Бушара, чтобы в конце традиционно завалить его самого. Судя по оценкам на Gamerankings, AC: Bloodlines следует стрельнуть у приятеля поиграть, а сэкономленные деньги потратить на что-нибудь более приличное.
Эту игру Ubisoft выпустила за неделю до Assassin's Creed II. Если синхронизировать ее сейвы с версией AC II для PS3, то Эцио сможет получить доступ к новым видам оружия – в зависимости от успехов портативного Альтаира. >>



Вверху: При всей своей неприхотливости, серия мобильных Assassin's Creed получила известность даже более широкую, чем Prince of Persia (которую с удовольствием гонял и на мобильнике, и на КПК). Компания Gameloft не зря управляется владельцами Ubisoft – вряд ли существует более выгодный симбиоз в этой непростой индустрии.



Вверху: Практически все храмовники в серии, за исключением совсем уж главных антагонистов, представляют собой не более чем опереточных злодеев. Диалоги жалкие, поступки неадекватные, AI... слушайте, ну когда я избавляюсь от стражи, и какой-нибудь несостоявшийся правитель начинает бегать вокруг меня, даже не пытаясь ударить... это даже не смешно, это просто разочаровывает.



Взобравшись на самый высокий шпиль в городе, можно рассмотреть любую деталь. Если только она не скрыта за туманом хитрыми программистами. Увы, консоли стареют, а подтягивать игру – даром что каждый раз на полгода позже выпускают – к достойному современных персональных компьютеров уровню нет никакого резона.

принятое на его родине обращение друг к другу, воспринимается нео-храмовниками из Abstergo Industries с неприязнью: для них это враждебная фракция, извечные противники и непримиримые конкуренты. Игроком этот момент, опять же, игнорируется – слишком мало информации для анализа. А что до странного выражения про «ферму», то почему бы в 2012 году не существовать реднекам, сбежавшим из родного амбара ради городской романтики современной цивилизации?

В AC II субтитры, разумеется, есть: Патрис прекрасно понимал, что шутка, повторенная дважды, смешнее от этого не становится.

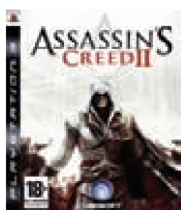
Так вот, благодаря Анимусу (это та самая странная штуковина, помогающая читать генетическую память), Дезмонд вспоминает события восьмисотлетней давности от лица своего далекого предка, Альтаира ибн Ла-Ахада. Это молодой, но уже опытный воин из сирийской ветки ассасинов-низаритов, возглавляемых Аль Муалимом («учитель» в переводе с арабского). Выполняя указания своего руководителя, он постепенно приходит к выводу, что вера ассасинов ложна, а виноват во всех его неудачах и ошибках сам Аль Муалим, направлявший героя по ложному пути. Заключительный кусок воспоминаний, до которого так охоч доктор Видик, посвящен артефакту под названием «Яблоко» (его владельцем все это время был как раз наставник Альтаира), показывающий местонахождение других чудесных артефактов. В последнем бою ученик превосходит своего учителя и беспощадно убивает его, а чудом избежавший смерти от рук сотрудников Abstergo Industries Дезмонд идет в свою комнату и обнаруживает, что он теперь обладает «зрением орла», как и его предок, что позволяет прочесть символы на стене, нацарапанные его предшественником собственной кровью.

Действие Assassin's Creed II начинается через час после событий первой части, причем на этот раз немало экшна проходит в «современной» половинке игры. Так, в первой миссии сиквела Майлс вместе с блондинкой Люси сбегает из своей тюрьмы с белыми стенами прямо в подполье Ассасинов, к которым, оказывается, принадлежит теперь уже бывшая лаборантка Abstergo Industries. Там ему рассказывают, что Анимус способен передавать своему пациенту навыки его предков (отсюда и «зрение орла» после убийства Аль Муалима), а вторая версия, которую собрали местные умельцы, может делать это еще активнее. Дезмонд забирается в Анимус 2.0 и «вспоминает» события конца XV века от имени другого своего предка, Эцио



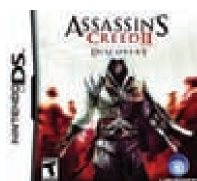
Вверху: Что-то я не припоминаю других игр, где можно было голыми руками выбить из рук противника огромный топор и воткнуть его ему в шлем. Вся эта зрелищность – чуть более чем половина Assassin's Creed.





Assassin's Creed II
2009 – Xbox 360, PlayStation 3
2010 – PC

Полноценное продолжение никого не удивило – куда больше поразила смелость разработчиков, замахнувшихся на Эпоху Возрождения, показав ее величие и грязь. По моему скромному мнению, с этой задачей они более или менее справились. Падение нравов на примере семейки Борджиа (обязательно читайте базу данных Анимуса, хотя лучше энциклопедию, конечно) и знаменитые венецианские карнавалы, процветающая Флоренция и болотная крепость Форли – все очень подробно, красиво и под новый саундтрек от Джеспера Кида. Игровой процесс подтянули и преумножили: скучные, затянутые моменты были ужаты до предела, появился экономический фактор. И, опровергая свой давний постулат о том, что AC это не «GTA по учебникам истории», Патрис Дезиле придумал для сиквела разнообразные занятия в свободное от безделья время, привнеся, в частности, немного Prince of Persia. Шесть подземелий с Печатями Ассасинов, требующие для освоения акробатической смекалки, словно прибыли к нам из Sands of Time (я ее не так давно прошел, сходство – невооруженным глазом).
Не считая скандалов с Online Service Platform, требующей постоянного подключения к Интернету в PC-версии, игра не просто пошла на ура – побежала! Средняя оценка 9/10, неоднократный номинант и победитель в звании «Лучшая игра 2009», 8 миллионов проданных копий только на консолях. Assassin's Creed II, безусловно, стала достойной наследницей оригинального хита.



Assassin's Creed II: Discovery
2009 – Nintendo DS

В отличие от AC: Bloodlines для PSP, эта игра вышла одновременно с Assassin's Creed II, а главным ее героем стал Эцио Аудиторе. Действие разворачивается в перерыве между битвой при Форли (это когда он сражался с братьями Осси и спасал детей Сфорца) и следующей главой основной истории. Эцио отправляется в Венецию, чтобы уберечь Христофора Колумба от встречи с Родриго Борджиа, который планировал воспользоваться планами мореплавателя, чтобы добраться до Нового Света и выкопать там все запрятанные артефакты раньше, чем об этом узнают ассасины.
Этот платформер разработан совсем другими людьми, нежели его NDS-предшественник, – как результат, игра получилась в меру интересной. Это неплохой двухмерный платформер с несколькими геймплеями, способными развлечь не только поклонника вселенной Assassin's Creed, но и просто владельца NDS или iPhone – существует порт и для этой платформы.



Assassin's Creed: Project Legacy
2010 – PC (Facebook)

Коллега Щербаков в авторской колонке в прошлом номере весьма небрежно отнесся к описанию этой игры из социальной сети Facebook. Да, это действительно «мафия» – то есть, игра с ресурсами (деньги, энергия), менеджментом (постройки) и последовательной поуровневой структурой. Но по большому счету, кроме щелканья мышкой по менюшкам здесь ничего нет, и как раз за это Щербаков клеймит всю индустрию социальных игр в целом. Вся соль в том, что AC: Project Legacy напрямую связана с сеттингом «Эпоха Возрождения», поэтому мышкой мы щелкаем от лица старых знакомых: в частности, придется поиграть за Бартоломео д'Алвиано и Марио Аудиторе. Разве можно отказаться от такого удовольствия, тем более что игра абсолютно бесплатна?
Четыре главы Italian Wars – это аккуратно вплетенная в таймлайн вселенной история, точнее, десятки историй об открытых противостояниях, тайных убийствах, коварных предательствах и – ну наконец-то! – любви, всеобъемлющей и с далеко идущими последствиями. Каждая миссия состоит из нескольких предложений: вступление, несколько сюжетных поворотов, неожиданная (или ожидаемая) концовка. Чтобы прочитать каждое из предложений, нужно потратить энергию (восстанавливается со временем) и потратить какой-нибудь ресурс (приобретается за деньги или в результате «прочтения» предыдущих миссий). Все тексты написаны на удивление приятно и свежо – по крайней мере, до самого конца я открывал интересные мне приключения. Пусть инвариантно, на одном голом тексте и расплывчатой картинке, но все же открывал.
Как и новые социальные проекты Ubisoft, эту игру отличает высокое качество (даром, что игрушка на флэше). По какой-то причине монетизация (продажа энергии или денег) в Assassin's Creed: Project Legacy отсутствует, впрочем, эта социалка и без того проходится примерно за три недели реального времени, если заходить в нее хотя бы пару раз в сутки. >>

Аудиторе. Юный флорентинец становится ассасином, заодно выясняя, что к этому обществу принадлежит весь мужской род его семьи, знакомится с различными знаменитостями Эпохи Возрождения, а в конце… встречается с богами. Причем не просто встречается – он выслушивает от них сообщение, предназначенное самому Дезмонду, его далекому потомку!

Внизу: Логические мини-игры в Assassin's Creed II заставляли приободриться между пробежками, а также давали пищу для размышления: с какой это стати у Джорджа Вашингтона на картинке обнаружилось «Яблоко»? Уж не храмовник ли он?

What. The. Fuck.

После этих трех слов, произнесенных Майлсом вслух, начинаются финальные титры второй части Assassin's Creed. Ощущения в этот момент у меня были примерно такие же, как у главного героя. Боги? «Все в твоих руках, Дезмонд»? Что же хитромудрый Дезиле такое намутил? А главное – как он собирается это все расхлебывать?



Удивительно, но все эти невероятные события легко вписываются в любой исторический контекст. Патрис говорил в одном интервью, что привязка к реальным временным эпохам – это и благословение, и проклятье. С самого начала им был выбран курс на криптоисторию: все, что происходит в играх Assassin's Creed, либо имеет документальное подтверждение, либо просто ему не противоречит. Как бы ни хотелось сценаристам убить Родриго Борджиа в 1499-м, они вынуждены оставить его в покое (тем более что этот злодей впоследствии отравил себя сам), заставляя героя сделать совершенно неуместный благородный жест. В то же время не существует текстов, согласно которым у Папы Александра VI во время какого-то служения в Сикстинской Капелле в том же году был золотой жезл – следовательно, ничто не мешает вручить его в руки главному антагонисту игры. Или вот взять убийство Робера де Сабль из AC: история говорит лишь о том, что он умер при странных обстоятельствах. В то же время в Святой Земле каждый день ассасины кого-нибудь убивали: то купца, то короля – так почему бы не объединить эти две характерные черты? В результате именно Альтаир ликвидирует предводителя храмовников. Впрочем, придраться к нарушениям не так уж сложно – я обнаружил как минимум одно серьезное исключение из правила «не навреди истории»: смерть сумасшедшего монаха Савонаролы в реальности произошла от асфиксии вследствие повешения, а не от фатальной раны, нанесенной скрытым кинжалом Эцио Аудиторе.



Справа: Фирменная фишка серии: убийство особо злобного гада сопровождается внепространственной и вневременной аномалией, во время которой убийца и его жертва ведут джентльменский разговор. Он всегда заканчивается фразой Rest in piece.



Однако учить историю по событиям Assassin's Creed не рекомендуется. Даже статья про настоящих ассасинов в «Википедии» куда любопытнее вымысла канадских сценаристов. Все мы помним коварство Великого Мастера Ордена ассасинов Аль Муалима, который обманывал Альтаира, утверждая, что убийства девятерых неверных с Запада необходимы для очищения родной земли (или какие преступления он там им приписывал). В действительности он устранял храмовников-конкурентов, прекрасно осведомленных о функции «Яблока». А вот пример из жизни настоящего основателя государства фанатичных киллеров (цитата из свободной энциклопедии):

Ибн Саббах был мастером фальсификации. Иногда он использовал не менее эффективный прием убеждения или, как сейчас называют, «промывания мозгов». В одном из залов Аламутской крепости, над скрытой ямой в каменном полу, было установлено большое медное блюдо с аккуратно вырезанной по центру окружностью. По приказу Ибн Саббаха, один из хашшашинов прятался в яме, просовывая голову через вырезанное в блюде отверстие, так что со стороны, благодаря искусному гриму, казалось, будто бы она отсечена. В зал приглашали молодых адептов и демонстрировали им «отсеченную голову». Неожиданно из темноты появлялся сам Ибн Саббах и начинал совершать над «отсеченной головой» магические жесты и произносить на «непонятном, потустороннем языке» таинственные заклинания. После этого «мертвая голова» открывала глаза и начинала говорить. Ибн Саббах и остальные присутствующие задавали вопросы относительно рая, на которые «отсеченная голова» давала более чем оптимистические ответы. После того как приглашенные покидали зал, помощнику Ибн Саббаха отрубали голову и на следующий день выставляли её напоказ перед воротами Аламута.

Вот уж воистину: жизнь куда чудеснее выдумки!

К сожалению, выдумкой является и полюбившийся каждому игроку клан Аудиторе. Как бы ни хотелось поклонникам серии верить в существование этих расчудесных людей, но записей о семье с такой фамилией (переводится с итальянского как «счетовод») не существует.



Внизу: *«Существует ли объективная истина? Нет. Но как вообще можно достичь объективной точки зрения? Ответ: никак. Это в прямом смысле физически невозможно. Слишком много вероятностей. Слишком много формул надо принимать во внимание. Мы можем попробовать, конечно. Приближаться к откровению дюйм за дюймом. Но достигнуть его не сможем никогда. Никогда...»* – дает Кодекс мудрый совет начинающим игровым журналистам.

ЮНЫЙ ФЛОРЕНТИНЕЦ СТАНОВИТСЯ АССАСИНОМ, ВЫЯСНЯЯ, ЧТО К ЭТОМУ ОБЩЕСТВУ ПРИНАДЛЕЖИТ ВЕСЬ МУЖСКОЙ РОД ЕГО СЕМЬИ

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 – Xbox 360, PlayStation 3
2010 – PC

После того как неохрамовники нашли неоассасинское убежище, Дезмонд Майлс и его коллеги бегут на ту самую виллу в Монтериджони, чтобы там в спокойной обстановке покопаться в ДНК-воспоминаниях – авось найдется что-нибудь полезное. В генетической памяти ему попадается постаревший Эцио – на этот раз наследник семьи Аудиторе мстит Чезаре Борджиа, сыну Родриго, за многочисленные преступления. За подробностями – в обзор, он должен быть тут неподалеку. «Братство» – это новый эксперимент по внедрению мультиплеера в известную вселенную. Чем он обернется, пока не ясно, но если все пойдет хорошо, то, возможно, начнутся разговоры о построении целой Assassin's Creed MMO – причем не сессионной, а с перманентным игровым миром (как World of Warcraft, короче).

Assassin's Creed: Lost Legacy
2011 – Nintendo 3DS

Об этой игре ничего не известно, кроме того, что она посвящена путешествию Эцио Аудиторе на Восток, в крепость Масиаф. Там он, по всей вероятности, обнаружит наследие Ордена Ассасинов в целом и Альтаира в частности, в виде какого-нибудь очередного Кодекса.

Вверху: Предварительный ролик AC II, в котором Эцио управляет летающей машиной Леонардо да Винчи, вызвал множество пересудов и замечаний, среди которых лишь одно было наиболее верным: вряд ли на этой штуке дадут покататься чаще двух-трех раз.

Вверху: Вряд ли многие оценили прогулки по набережной с Леонардо да Винчи, особенно если учесть его исторически подтвержденную и периодически вспоминаемую в игре романтическую заинтересованность в мужском поле.

Доменико, Джованни, Марио, Эцио, Клаудия – все они целиком и полностью выдуманные персонажи. Как следствие, их связи со знаменитыми персоналиями были бы нелегитимны, если бы их не вписали туда, куда не дотянулись дневники, публикации и прочие документальные свидетельства эпохи.

Да и про храмовников сплетен и вымыслов гораздо больше, чем истины. Начать с того, что официально они появились на полвека позже секты ассасинов, и загнулись тоже через пятьдесят лет после разгона радикальных мусульман Чингисханом. И даже если они дожили до наших дней в этом противостоянии (действие игры, напомню, происходит в 2012 году), то почему они друг друга не поубивали, владея такими артефактами? Как они и их враги назывались до третьего Крестового похода, если считается, что их противостояние длится с незапамятных времен? Какова их изначальная цель и зачем они жаждут установить свой Новый Мировой Порядок? Наконец, почему они столь поздно взялись за исследования, все это время финансируя отдельных изобретателей и лишь несколько лет назад организовав Abstergo Industries?

Тут, кстати, Дезиле решил не конструировать велосипед – он взял за основу Umbrella Corp. и просто переименовал ее. Abstergo («очищающий» в переводе с латыни) занимается всем на свете, делая упор на медицину и биологические исследования. Доктор Видик, по его собственным словам, изучал проблему генетической памяти аж тридцать лет, а спонсором изысканий была либо сама AI, либо та вывеска, под которой корпорация существовала ранее, – финансовый источник все равно один и тот же. И появился он задолго до того, как Адам и Ева покинули рай.

Кто раньше с нею был

Дело в том, что Земля во вселенной Assassin's Creed, пережила существование как минимум еще одной гуманоидной расы, оставшейся в памяти диких племен под именами богов из различных мифологий, – с ними-то и разговаривал Эцио в Хранилище под Сикстинской Капеллой. Именно они, аккуратно именуемые доктором Видиком как «те, кто пришел раньше», построили в сердце Африки научно-исследовательский индустриальный комплекс Эдем и создали первых людей. Известно, что для контроля над людьми боги использовали артефакты, получившие название «Частицы Эдема», именно поэтому за устройствами охотятся и храмовники, и ассасины. В результате древнего катаклизма внеземного происхождения Первая Цивилизация почти полностью погибла, и от нее сохранились лишь разрозненные тайные схроны наподобие того, что Эцио обнаружил под Сикстинской Капеллой. Но до того «те, кто пришел раньше» десятки тысячелетий безраздельно властвовали над Землей и своими искусственно выведенными рабами – людьми. Перелом наступил в тот момент, когда несколько наших предков (предположительно трое) сумели сбежать из этого рая; одна из них по имени Ева прихватила с собой пресловутое «Яблоко».

Вообще, пытаясь осознать концовку Assassin's Creed II в рамках этого виртуального мира, хочется искренне пожалеть Дезиле. Он ввязался ровно в ту же болотную трясину высасывания из пальца и притягивания фактов

за уши, в которую до него угодил Дэн Браун со своим «Кодом да Винчи»: Патрис сплел религиозные выдумки и реальность, воспользовавшись такими распространенными клише, как «боги разных мифологий на самом деле одни и те же существа», «творцы человеческой расы – пришельцы» и «человек – искусственный продукт технически развитой цивилизации». Библейский миф о плоде с Древа Познания Добра и Зла он превратил в историю, в трех словах описываемую как «Ева сперла Википедию», а отдельно взятых исторических личностей поделил на два лагеря: храмовники и ассасины, причем независимо от временного периода их проживания.

Assassin's Creed до мозга костей пропитана символизмом, который и стал основной причиной оглушительного успеха игры. Почему? Потому что люди, особенно обладающие начальной эрудицией, обожают символизм, когда одно уже известное понятие, имя или термин получает Особый Смысл в новом контексте. В любой истории достаточно вкрутить с десяток-другой отсылок к мировой культуре, многозначительные парафразы, оговорки и что-нибудь на латыни, чтобы получить на руки немалую фанбазу, готовую выложить кругленькую сумму за дополнительный набор информации по теме в любом ее виде: комикс, игра, полнометражный фильм, альтернативная концовка или наклейка с эксклюзивным логотипом. Доказано телесериалом Lost, подтверждено игросериалом Assassin's Creed.

Приведу лишь пару примеров. Так, Патрис назвал главного героя первой части Альтаиром («летающий» в переводе с арабского), его фамилия ибн Ла-Ахад переводится как «сын никого», а имя христианской матери его детей – Мария – подозрительно напоминает имя другой очень известной мамочки. Протагониста AC II назвали в тон первому герою: Эцио («орел» в переводе с греческого). С этим связано и то, что оба предка Дезмонда Майлса обладают способностью Eagle Vision («орлиное зрение» в переводе уже с английского).

Кстати, эту особенность унаследовал посредством Анимуса и сам Дезмонд. Люси называет такое наследование Bleeding effect, «эффект кровотечения», возникающий вследствие долгого времени, проведенного в Анимусе. Подозреваю, что имеется в виду параллель со стигматами: истории известны случаи, когда самовнушение религиозного фанатика приводит к тому, что у него открываются «раны Христа» – начинают кровоточить запястья и щиколотки. Проблема в том, что генерируемый Анимусом эффект способен проникать столь глубоко, что пациент в какой-то момент перестает отличать события в реальности от видений из генетической памяти, причем видения эти посещают его безо всякого участия машины. Именно bleeding effect довел «субъекта 16» (неизвестного предшественника и одновременно родственника Майлса), до сумасшествия, пачканья стен Абстерго и – скорее всего – самоубийства. В Assassin's Creed: Brotherhood Дезмонд, прибыв на виллу Монтериджони в 2012 году, наблюдает забирающегося на крышу Эцио Аудиторе и следует за ним. Это верный признак того, что бывший бармен тоже съезжает с катушек.



Знаменитый венецианский карнавал! Вот в чем разработчикам серии не откажешь, так это в умении создать событие в рамках игры.


Сражаться с Родриго Борджиа довольно скучно (как и с любым противником, у которого слишком много здоровья), но необходимо. Самое обидное, что ни один особый прием против него не работает, только простые удары.

Внизу: В июле прошлого года компания Red Interactive Agency разработала систему, позволяющую «охотиться» друг за другом в Твиттере. Это чем-то напоминает игры по электронной почте: вам присылается ход противника, вы должны ответить в течение пяти часов одной из нескольких доступных команд.

Ум, честь и совесть каждой эпохи

Отдельно хочется рассказать про Кодекс. Это, если кто подзабыл или пропустил, дневники Альтаира на тридцати страницах, разбросанных по Италии и впоследствии обнаруженных Эцио в Assassin's Creed II. В них новый Великий Мастер Ордена ассасинов крепости Масиаф (он стал им после дуэли с Аль Муалимом) рассказывает о своих исследованиях «Яблока», о новых изобретени-



Принять участие можно по этому адресу: http://assassinscreed.com/twitter


...а еще я напишу несколько трудов политического характера, которые будут цитировать в своих речах правители и через сотни лет после моей смерти.

А девушки – потом

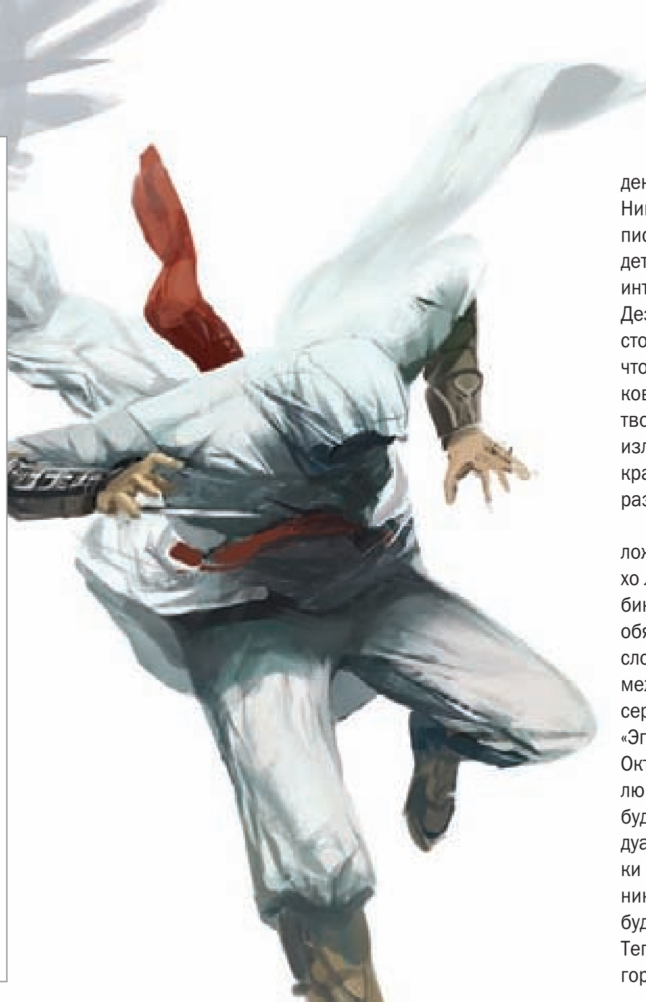
Отношениям с противоположным полом в серии Assassin's Creed уделяется до обидного мало экранного времени. У серии очень четкая аудитория: мужчины от 15 и выше (из-за матерщины и насилия), но при этом она старательно обходит тему как любви, так и романтического промискуитета – лишь беспристрастные записи в базе данных Анимуса 2.0 напоминают о нравах италийских республик. Катерина Сфорца с ее мощными труселями, косящая под средневекового рэпера воровка, бывшая монашка-проститутка да хозяйка борделя – вот, собственно, и все женские персонажи в Assassin's Creed II (на ком остановился выбор Эцио, так и осталось невыясненным). В первой части и того хуже: мимолетная встреча Альтаира с Марией начинается со слов «Что это еще за колдунство!», развитие этой встречи представлено в виде короткого эпизода в AC II: минутная пробежка по Акре с последующим закадровым сексом. Лишь через Кодекс мы узнаем о рождении у этой парочки двух сыновей и короткой, но бурной семейной жизни. Кое-что из нее перепадает игроку в Assassin's Creed: Bloodlines, но там в основном показано развитие деловых отношений нового лидера ассасинов и бывшей храмовницы.

Что думает о глубоко противоположном ему поле сам Патрис Дезиле, можно заключить из его реплики о коллеге Джейд Реймонд (исполнительный продюсер AC и AC II): «Я вам честно скажу: она часть команды. Она – продюсер. Она красивая девушка и, разумеется, привлекает к себе массу внимания. Красивая девушка более привлекательна для телекамер, чем бородатый парень. Но знаете что? Когда вам нужны настоящие ответы, вы приходите именно ко мне! Потому что я говорю об игре, а не занимаюсь говнопиаром. Я в этой индустрии не ради славы, но это-то как раз проблемой не является – на мою долю хватает интервью и презентаций» (*из интервью сайту Gamers Global*).

Куски рая

Согласно карте, которую Альтаир увидел и зарисовал, использовав «Яблоко» после убийства своего учителя, в мире насчитывается 50 артефактов – «Частиц Эдема». Большинство из них находится на исторически небезынтересных локациях: от озера Лох-Несс и Иерусалима до Тадж-Махала и Антарктиды. Именно за этой картой охотились храмовники из Abstergo Industries, когда похитили Дезмонда Майлса и заставили его залезть в Анимус.





Любопытно, что при зачитывании Кодекса главным героем AC II присутствует Николо Макиавелли, в реальности написавший труд «Государь», в котором детально раскрыты некоторые особо интересные мысли из Кодекса. Патрис Дезиле не устает делать одну криптоисторическую подводку за другой, так что если вам неохота читать средневековые труды, хотя бы ознакомьтесь с творчеством современных сценаристов: изложенные в Кодексе умозаключения кратки, но очень емки. Концентрат для размышления, если позволите.

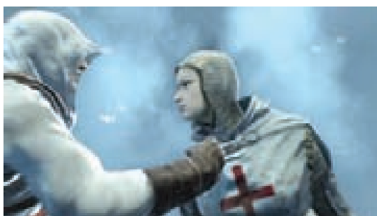
В выстраивании политической «подложки» вселенной Assassin's Creed плохо лишь одно: Патрис Дезиле в своем бинарном духе назначает одну сторону обязательно хорошей, а другую – безусловно плохой. Если взять нечто общее между уже известными сеттингами серии «Третий крестовый поход» (AC), «Эпоха Возрождения» (AC II) и «Великая Октябрьская Социалистическая Революция» (AC: The Fall), то этой общностью будет социальный конфликт. Та самая дуалистичная структура мира: храмовники против ассасинов, Борджиа с соратниками против разрозненных республик будущей Италии, красные против белых. Теперь понятно, почему известный горе-аналитик Майкл Пактер после вы-

ях на ниве смертоубийства, рисует картинки и чертежи, а также записывает собственные мысли об устройстве своей секты в частности и мира в целом. Он рассуждает о том, что истина – она у каждого своя («если много раз громко повторять одно и то же предложение, оно затмит все остальное»), и поэтому «ничто не истинно»; о том, что человек – существо слабое, подверженное сиюминутным желаниям, а власть нужно сохранять любой ценой, даже если под угрозу ставятся моральные устои общества; о том, что если бог и есть, то он явно сумасшедший маньяк. Наконец, он ставит под сомнение саму веру ассасинов с ее заповедями и понимает, что это вот недоумение и есть то сокровенное знание, к которому стремятся и рано или поздно приходят все Великие Мастера. Он показывает, что политика она и в Средние века политика: в реальности хашишшины делились на несколько ступеней, из которых низшая была пушечным мясом, сбродом религиозных фанатиков, аскетами и предельно верными слугами; высшая (не публично, разумеется) отличалась стремлением к материальным благам и комфорту, отрицанием веры, умелой манипуляцией массами и тонким пониманием актуальности момента.



Бои на конях в Assassin's Creed II столь бессмысленны и жалки, что лучше пожалеть себя и лошадь и не сражаться верхом вообще.

ОН СТАВИТ ПОД СОМНЕНИЕ САМУ ВЕРУ АССАСИНОВ С ЕЕ ЗАПОВЕДЯМИ И ПОНИМАЕТ, ЧТО ЭТО ВОТ НЕДОУМЕНИЕ И ЕСТЬ ТО СОКРОВЕННОЕ ЗНАНИЕ МАСТЕРОВ ОРДЕНА







Интересно, почему в Assassin's Creed нет красивых девушек (кроме, пожалуй, Люси) и совсем нет романтических отношений? Джейд не терпит виртуальной конкуренции?

Мягкий намек в твердом переплете

По игре готовилась даже не одна книга – целая трилогия от Стивена Барнса, которая должна была выйти за месяц до релиза первой части игры, в октябре 2007-го. Но незадолго до публикации офис Ubisoft навестил некто Карим Эль Хуссени Ага Хан IV. Выяснилось, что этот гражданин Швейцарии является прямым наследником основателя секты исмаилитов-низаритов (основная ветвь хашишинов) Ибн Саббаха, и каких-то полвека назад он получил все регалии и право возглавлять секту, в которую входят нынче порядка 15 миллионов человек. Ага Хан сообщил, что его последователей не устраивает неуважение к хашишинам, проявляемое в этой книге, и что хорошо бы оттуда удалить всякие религиозные отсылки, а после этого – отдать книгу на экспертизу его людям. В результате Ubisoft заплатила Барнсу гонорар за Assassin's Creed: Invisible Imam, но сняла повесть с публикации без объяснения причин. На Amazon.com до сих пор висит страничка с предзаказом.

Параллельно был подготовлен шестнадцатистраничный комикс, вошедший в Assassin's Creed Limited Edition. В нем рассказывается об Альтаире и Дезмонде, их связи друг с другом, Анимусе и «эффекте кровотечения». Тираж был ограничен, так что комикс ныне считается библиографической редкостью.

Также существует комикс, вышедший только на французском языке и только в Канаде и Франции. Он посвящен Дезмонду, «субъекту 16» и более нигде не встречавшемуся ассасину из Древнего Рима по имени Аквилус («орел» в переводе с латыни). По-французски я не читаю, к сожалению, зато в отличие от предыдущего комикса, цифровая версия Assassin's Creed Vol. 1: Desmond выложена в iTunes, так что если вы, ко всему прочему, понимаете язык Монтеня и Шарля Перро, то вам и карты в руки.

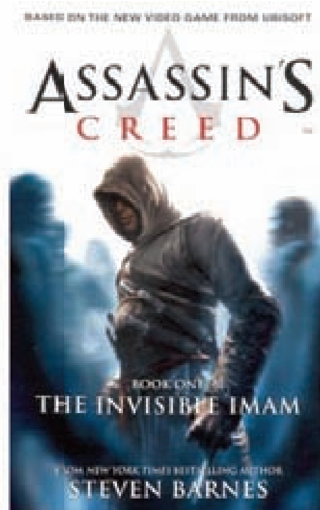
А еще знаменитые художники из Penny Arcade нарисовали комикс по мотивам первой части игры. Он короткий, но весьма... пророческий. Если до сих пор не читали, то срочно бегите сюда: http://penny-arcade.com/presents/assassinscreed

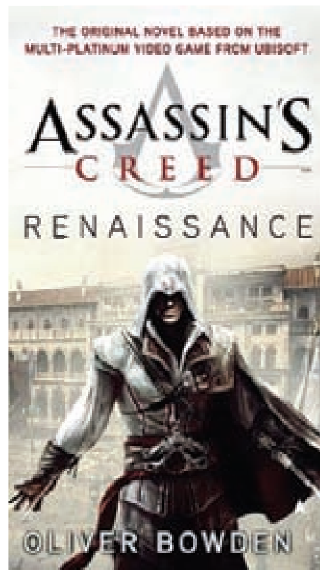
Через несколько лет французский издатель решил повторить попытку с крупной формой и нанял неизвестного доселе автора Оливера Боудена написать книгу, следующую сюжету Assassin's Creed II. Из нее исключили 2012 год, оставив приключения Эцио Аудиторе так, словно они происходят с ним напрямую, а не посредством Анимуса. На русский язык книгу не переводили, а Озон на вопрос о сроках поступления оригинала коварно молчит. Судя по рецензиям, Assassin's Creed: Renaissance – это своего рода прохождение, причем весьма буквальное: народ жалуется, что язык произведения отвратителен, но описываемые события насыщены действием. Зато те, кто в игру не играл, в основном книгу хвалят – мол, интересный экшн в сеттинге Возрождения.

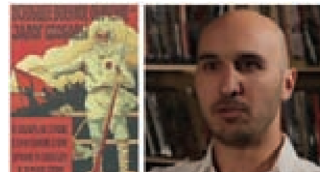
Но самое главное событие в печатной среде произошло буквально несколько недель назад: вышел первый комикс серии Assassin's Creed: The Fall (вторая серия выйдет вот-вот, а третья – в январе). Его сюжет не относится ни к эпохе Крестовых походов, ни к Возрождению, он использует абсолютно новый для серии сеттинг: Великую Октябрьскую Социалистическую Революцию 1917 года. Это весьма неожиданный, но вполне объяснимый ход: до анонса комикса эксперты по AC ставили на ее ранний аналог, Великую французскую революцию, поскольку послужившая ее катализатором Эпоха Просвещения во многом схожа с Эпохой Возрождения. Да и географически она явно ближе французскому издателю (а в чем-то и франкоговорящим канадцам из Ubisoft Montreal). Увы, знатоки промахнулись примерно на столетие.

Главный герой комикса The Fall – Даниил Кросс, которого очень невовремя посещают видения из прошлого. В этих видениях ассасин в традиционных одеждах Николай Орелов (по логике, конечно, Орлов, но в оригинале он именно Orelov), чья фамилия без оговорок намекает на То Самое Происхождение, занимается подрывной деятельностью на благо коммунистов Санкт-Петербурга и тогда еще не Ленинградской области. В первом выпуске он, к примеру, должен убить царя Александра III (храмовника и хранителя одной из Частиц Эдема). Для пущей аутентичности художники специально выезжали в Северную Венецию, срисовать сохранившуюся натуру.

Существует весьма авторитетное мнение, что события The Fall могут быть тесно связаны с еще не анонсированной третьей частью Assassin's Creed. Держу кулачки за эту версию: ни за какие коврижки не откажусь полазать по Казанскому собору, отпаркурить все линии Васильевского острова и обозреть город «взглядом орла» с Адмиралтейского шпиля.











хода первой части предположил, что действие Assassin's Creed II будет происходить во время Великой французской революции конца XVIII века. Там полно знаменитых фигур как политического, так и культурного значения, не говоря уже про социальный конфликт.

Однако Патрис не присваивает тамплиерам и ассасинам определенные черты, по которым можно было бы легко отследить, кто тут добрый, а кто злой: ассасины в белых одеждах конца XII века отличаются строгостью в быту и дисциплиной, однако их наследники в конце XV века больше походят на зажиточный средний класс. Все знакомые Эцио – философы и торгаши: одна владеет самым популярным в республике борделем, другой – огромной виллой, больше похожей на крепость, третий – умами мелкопоместных правителей. В третьем сеттинге все вновь с ног на голову: в России XIX-XX веков храмовников представляет династия Романовых, а главный герой комикса Assassin's Creed: The Fall оказывается алчущим справедливости социалистом, близким другом Александра Ульянова и, вероятно, наставником его младшего брата, Владимира «Ленина» Ульянова. Интересно, какие метаморфозы ожидают стороны конфликта в Assassin's Creed III?

Анимус не поможет

Увы, в ближайшее время мы этого не узнаем. В июне 2010 года Патрис Дезиле объявил о своем уходе из Ubisoft Montreal. В самой студии его поступок объяснили так: мол, человек отработал уже прилично, со своей стороны для AC: Brotherhood он сделал все возможное, самое время взять тайм-аут. Вскоре, правда, выяснилось, что перерыв он сделал с целью триумфального возвращения в канадский геймдев: летом 2011 он возглавит местную студию издательского гиганта THQ. У них тут, правда, уже есть своя собственная Relic Entertainment, но то в Ванкувере, а Патрис и многочисленные опытные кадры – в Монреале. Надеюсь, ему поручат что-нибудь достойное – например, перезапустить Red Faction или стряхнуть пыль с некогда культовой Summoner.

Жизнь медиавселенной тем временем продолжается – и будет продолжаться, пока ее не загубят по пути к новой концепции, как это уже случилось с Prince of Persia и Splinter Cell (ирония судьбы: уже почти готовую версию Splinter Cell: Conviction в 2007-м пришлось уничтожить, начав всю работу с нуля именно из-за схожести получившегося с Assassin's Creed). Есть, впрочем, и другой вариант: AC III станет по-настоящему заключительной частью трилогии (плюс пара-тройка релизов на карманных консолях), соберет свои миллионы и уйдет в историю. На ее место придет, скажем, World of Assassin's Creed, которая честно отработает свой пяти-семилетний цикл, а там и до перезапуска сериала недалеко.

По-моему, нормальный вариант.

Как говорится, и храмовники сыты, и ассасины целы. **СИ**

Adam Atomic





Александр Щербаков

Адам «Atomic» Зальцман:
«Если мы будем продолжать делать то, что делают Super Mario Bros. Wii или Sonic the Hedgehog 4, тогда мы окажемся в ситуации, когда обычной эксплуатации ностальгии будет уже недостаточно»

Скорее всего, вы не знаете, кто такой Адам Зальцман – он же Adam Atomic. Про него нет статьи в «Википедии». И о его главном проекте, кстати, почему-то тоже. Что не мешает Canabalt быть одной из самых интересных флэш-игр последних лет. И одной из самых востребованных. Если вы не видели Canabalt и Paper Moon, то в этой статье есть на них ссылки. Посмотрите и поиграйте. Тогда вам будет сразу понятно, почему «Страна Игр» делает шестистраничный материал об их создателе.



Когда и как ты начал делать игры?

Впервые мне понравилось придумывать игры еще в самом детстве, когда мне было всего пять или шесть лет. Как и многие другие дети в этом возрасте, я проводил кучу времени рисуя персонажей и уровни из (и для) моих любимых нинтендовских и сеговских игр. Когда мне было четырнадцать или пятнадцать, я стал заниматься модами, делал уровни и всякие такие штуки для шутеров от первого лица. Потом, году в 2002 или 2003, когда мне стукнуло двадцать или двадцать один, я сделал парочку небольших самостоятельных игр под Windows. Мне показалось, что я уже достаточно с этим всем навозился и готов к чему-то более «эпичному». Я не выпускал больше игр года до 2007 или 2008, пока не стал заниматься программированием на флэше – тогда я снова продолжил делать маленькие игры. По большому счету, мне кажется, что по-настоящему я стал заниматься разработкой игр только два-три года назад, несмотря на то, что думал об этом больше десяти лет.

Некоторые твои игры выпускаются просто как Adam Atomic (проекты в сотрудничестве и проекты, сделанные от начала и до конца тобой), некоторые как Semi Secret Software, кроме того есть еще и Last Chance Media. Все они как бы представляют разные стороны тебя. Можешь как-то прояснить ситуацию?

Ты достаточно верно все здесь разложил. Мои личные работы я обычно подписываю интернет-кличкой Adam Atomic. Semi Secret Software – это компания, которую я основал несколько лет тому назад со своим другом Эриком Джонсоном, и которая специализируется на играх для iPhone/iPad. Все, что мы делаем для iOS, выпускается под этим «брендом», если это можно так назвать. Last Chance Media была таким фриланс-агентством, которым я занимался до того, как основал Semi Secret Software. Я все еще использую это как лейбл для лекций и писанины, а также для возможных будущих Flash-заказов. Ха-ха, не уверен, что я прояснил ситуацию! Если проще, то, наверное, я – Adam Atomic, Semi Secret занимается играми для iPhone, a Last Chance – это для подработок. Как-то так.

К слову о Last Chance Media, я так понимаю, ты принимал участие в разработке Warstorm – тогда еще браузерной коллекционной карточной игры, а теперь – успешного приложения для Facebook?

Да, как фрилансер я сделал для разработчиков из Challenge Games – до того, как они стали Zynga Austin – deck builder (модуль для сборки игровой колоды) для Warstorm. Это был по-настоящему интересный проект. Всего пара недель программмрования, арт и все остальное уже было готово. Остальные партнеры по проекту были отличными ребятами, с ними отлично было работать. Challenge Games придумали игру и профинансировали, но основная часть Warstorm была имплементирована другой компанией – Mock Science, перед которыми я и отчитывался в течение тех двух недель. После того, как я закончил свою часть, я, честно говоря, не особо следил за проектом. Я слышал, что мой кусок впоследствии достаточно серьезно модифицировали – возможно не в лучшую сторону. Но вообще я очень рад, что у Warstorm все хорошо!



Canabalt

www.adamatomic.com/canabalt

Canabalt собрал кучу восторженных отзывов, прекрасно себя чувствует на одном из главных флэш-порталов Kongregate и в итоге был закономерно портирован на iPhone. Ну и породил множество подражателей, самый раскрученный из которых – это юбисофтовская промо-игра, приуроченная к релизу Prince of Persia: Forgotten Sands. И, кроме шуток, великая Robot Unicorn Attack, о которой мы в свое время писали в материале об Adult Swim.

Главная фишка Canabalt – тотальная простота и даже примитивизм, при мощнейшей динамике. Ближайший аналог – пожалуй флэшовый же суперхит Dino Run. Сам создатель игры, что вполне логично, отсылает нас к Super Mario Bros. Представьте себе классический платформер, от которого отрезали, пожалуй, вообще все, кроме скорости и возможности прыгать. Управление однокнопочное. Наш герой оказывается в городе, который атакуют… так сразу и не скажешь, кто, но, кажется, гигантские роботы. Как минимум – они бродят на заднем плане. Задача предельно проста – спастись от смерти. Для этого нужно бежать и уворачиваться от препятствий. Бежим мы на автомате и, как уже упоминалось, остается только прыгать. Главный герой выбегает из офиса, выпрыгивает из окна и дальше скачет по крышам домов и строительным кранам. Весь забег – одна большая полоса препятствий. Нужно пробежать как можно больше метров, прежде чем умрем – сорвемся в пропасть, будем раздавлены тяжелым предметом или раздавлены очередной преградой на нашем пути. Лучшие результаты попадают на «доску почета». Все крайне просто и очень аддиктивно. Визуальный ряд – черно-белое пиксельное ретро.







Fathom

www.adamatomic.com/fathom

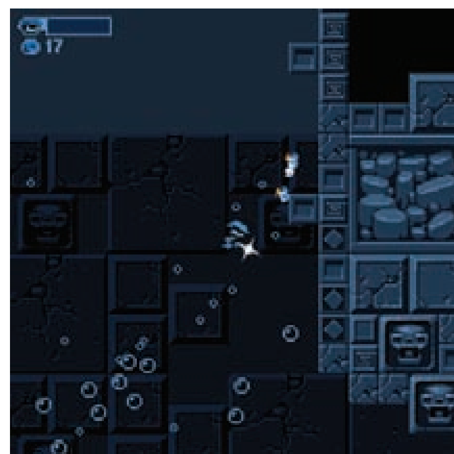
Адам считает Fathom самой важной своей игрой. Я бы позволил себе с ним не согласиться, но проект и вправду заслуживает пристального внимания. Это очень короткая, очень маленькая игра с очень странной идеологией. Главная проблема – в определенный момент ты перестаешь понимать, что же делать. Обычно именно за это Fathom и ругают – реально теряешься. Но, вроде, так и задумано. Все начинается как обычный, архетипический платформер в современной уберретро-стилистике. И с прямыми отсылками к Cave Story (она же Doukutsu Monogatari, «Страна Игр» уже знакомила вас с этим инди-шедевром). Кстати, к портированию Cave Story на Wii Адам Зальцман тоже приложил свою руку – он занимался адаптированием графики (фактически – перерисовкой под другое разрешение экрана). Платформер заканчивается очень быстро. Или прямо вот сразу, если вы сорветесь в пропасть, или же после встречи с первым же боссом – который вас в любом случае в нее столкнет. Вариантов нет, рано или поздно вы там окажетесь. В пропасти проходит вторая и основная часть игры. Которую можно понимать по-разному. Фактически она отвечает на вопрос, что происходит с персонажами платформеров, когда они куда-то проваливаются. В Fathom главный герой оказывается в темном подводном мире – чем дальше от поверхности, тем темнее. У вас есть фонарик и оружие, которое теперь не стреляет, а направляет ваше движение. Бултыхаться можно очень долго, исследуя подводные закоулки. Даже найти некое подобие выхода, хотя в реальности его нет. Вы, в общем-то, уже мертвы.



Вверху: Кадр из игры Fathom.

? Над чем ты работаешь сейчас? Вроде фиаско с Last Rebellion для PS3?

Как обычно, я параллельно работаю над кучей вещей, но постараюсь изложить все коротко. В ноябре мы запустили SteamBirds, порт популярной флэш-игры для iPhone и iPad. Далее, я время от времени занимаюсь чем-то вроде двухмерного клона Minecraft. С ним очень весело возиться, и он удерживает мое внимание уже целый год – такое у меня крайне редко случается с проектами. Надеюсь, что в следующем году я буду участвовать в ряде совместных флэш-начинаний, с одним из них я уже начал копаться буквально вчера. Кроме того, Flixel сейчас очень сильно нуждается в апдейте.



? Пожалуй, самая известная твоя игра – это Canabalt. Вопросы про «чем вдохновлялись» обычно верх идиотизма, но в данном конкретном случае – неизбежное зло в силу того, что Canabalt и сам очень необычен. Как появился такой арт-дирекшн, эта крайне простая, но дико аддиктивная однокнопочная механика?

Canabalt был придуман в рамках моего участия в Experimental Gameplay Project в августе 2009 года. Правила EGP таковы: у тебя есть один месяц, в течение которого можно потратить до семи дней, работая над игрой, которая имеет отношение к текущей теме. Темой августа 2009 был «минимализм», и на самом деле там действительно наприслали кучу игр, где управление осуществлялось кнопкой, отвечающей за прыжок (в том числе это касается и проекта со-основателя EGP Кайла Грея).

Моим прямым источником вдохновения в области геймплея была Super Mario Bros., самая первая часть. Это была первая игра, в которую я безоговорочно влюбился, когда мне было шесть лет. И мне всегда казалось, что это очень круто, что Sonic the Hedgehog – это, в общем-то, Super Mario, только ты все время бежишь. Я подумал, что я мог бы продвинуться еще дальше в этом направлении, убрав d-pad (кнопки-стрелочки) и найдя что-то, что впишется в тему минимализма.

С точки зрения эстетики, я вдохновлялся Prince of Persia/Flashback/Another World, Half-Life 2 и фильмом «9 район». Но чтобы придерживаться минимализма, я свел все к шести оттенкам серого. Я бы вообще добавил, что «минимализм» – это лучшая тема всех времен для игрового джэм-сейшна!

? Сколько времени заняла разработка Canabalt?

Флэш-версия заняла порядка пяти дней, размазанных между парой выходных в том августе. Правда, это были долгие дни – я потратил на игру в общей сложности порядка семидесяти часов. Отладка сервера после изначального наплыва игроков и портирование на iPhone заняло намного больше времени. К моменту, когда игра попала в карман к людям, мы потратили на все это порядка человекомесяца. Пара недель на сервер, пара недель на портирование.





Что ты думаешь о флэшовой промо-игре Prince of Persia: The Forgotten Sands, которая, в общем-то, просто клонировала Canabalt? В то же время это не тупой клон – там есть развитие идеи, и вообще играть в нее на удивление приятно.

Мне кажется, что этот конкретный проект выглядит лучше, чем играется! Достаточно просто оценивать такие игры на основании их собственных заслуг. Некоторые проекты откровенно инспирированы Canabalt, но при этом синтезировали его и на выходе получили что-то свое. На ум приходят, в первую очередь, Robot Unicorn Attack и Solipskier. Другие, как Monster Dash или куча рекламных игр для Facebook, похоже просто скопировали то, что Скотт МакКлауд (комиксист и теоретик) назвал бы «поверхностными качествами», вместо того, чтобы все это переработать и понять, почему это весело. В результате, да, вы бежите слева-направо и стучите по кнопке прыжка, но прессинг, скорость и удовлетворение здесь отсутствуют. Вне зависимости от того, какое отношение проекты имеют к Canabalt, мне они нравятся, если в них весело играть. В противном случае, они просто неинтересны, вне зависимости от того, инспирированы они Canabalt или нет.

Как ты считаешь, какой из твоих проектов можно считать лучшим на данный момент?

Я думаю, что Fathom до сих пор остается самой интересной штукой из тех, что я соорудил. Я очень хорошо отдаю себе отчет в том, что она достаточно «калечна», но в то же время именно Fathom породил больше интересных обсуждений, чем все то, во что я был когда-либо был вовлечен. Мне думается, Canabalt произвела небольшое впечатление на очень многих. Но Fathom произвела огромное впечатление на очень небольшую группу людей. Отовсюду, где игра была представлена, на нее было множество очень ярких отзывов – как хороших, так и плохих. Реплика Тибора Кальмана (знаменитый графический дизайнер, – прим. редакции), которую я прочитал у себя в «Твиттере» буквально сегодня, очень неплохо резюмирует Fathom: «Когда вы делаете что-то, что никто не ненавидит, никто это не сможет полюбить». Кроме того, я отмечу, что именно в Fathom мой соавтор музыкант Дэниэл Барановски действительно выдвинулся и заполнил собой эмоциональную «другую половину» игры.

Не собираешься расширить Fathom, сделать из нее большую игру? Я прекрасно понимаю, что Fathom хороша (или плоха – зависит от точки зрения) такая, какая есть – маленький проект, выстроенный вокруг крайне любопытной концепции. Но мне кажется, что будет круче, если игру довести до «полноформатного» размера.

Спасибо! Конкретно за Fathom я больше браться не хочу, но отдельные его компоненты появятся в моих будущих проектах – это уж наверняка. Ну и для одиноких подземных роботов всегда найдется место в моих играх!

Расскажи о том, как началась совместная работа над игрой Paper Moon и как оно протекало?

О, чувак, над Paper Moon было по-настоящему весело работать. Алек Головка (соавтор игры Aquaria) и я возглавили Paper Moon как проект, с которым мы хотели принять участие в Gamma 3D – это что-то вроде аркадной танцевальной вечеринки, которая проводилась после Montreal International Game Summit. Идея была том, чтобы сделать что-то в стиле книги-раскладушки и использовать анаглифическое (красное плюс синее) 3D для того, чтобы сделать платформы, переключающиеся согласно их глубине. Чтобы реализовать красно-синее 3D, мы решили сделать черно-белый арт. Поэтому я нарисовал все большим черным перманентным маркером, а потом все отсканировал. В итоге игра имеет немного странный налет «хендмейда». Я не был вовлечен в издательско-дистрибуторскую часть всего этого дела после Gamma 3D, моя работа над артом и дизайном игры была больше веселья ради.

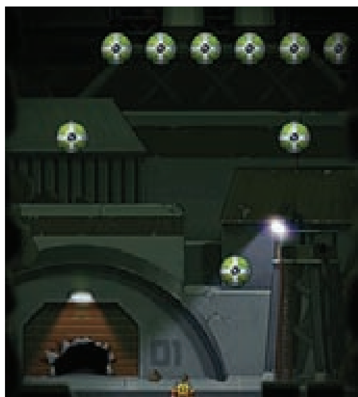


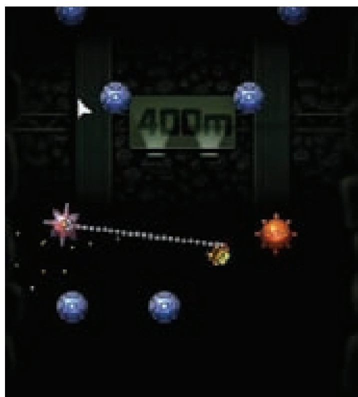
Paper Moon

www.blurst.com/paper-moon

Очень стильный проект, в котором Адам принимал участие. Сделан на движке Unity – это такой плагин для флэша, так что если вы с ним по каким-то причинам никогда не сталкивались, придется установить (это займет секунд 30). Располагается игра на портале Blurst, который, кстати, заслуживает вашего внимания и сам по себе. Там всякие трехмерные игры на флэше, местами прикольные. Как, например, Minotaur China Shop – про минотавра в магазине фарфора (аналог нашего «слона в посудной лавке»). Нужно управлять понятно кем, выполнять задания и при этом побить как можно меньше предметов. Что очень непросто, потому что минотавр ходит как после литра водки, его адски заносит на поворотах и вообще.

Но речь не об этом. Paper Moon – очень стильный (см. соответствующие картинки) маленький платформер со счетчиком времени. За отведенный лимит нужно набрать максимальное количество очков и желательно пройти всю игру целиком (она совсем коротенькая). Визуально игра пытается передать дух картонной книги-раскладушки. Вы, наверное, сталкивались с такими. Это подарочные штуки, обычно для детей – открыл книжку, а там некоторые объекты находятся в другой плоскости. Игровой процесс тоже частично строится вокруг этой идеи: нужно переключать некоторые объекты, передвигать из одной плоскости в другую.





Сейчас на рынке куча игр в ретро-стиле, зачастую от независимых разработчиков, издаются на iPhone, XBLA и так далее. Ты как считаешь, какие в этой ретро-категории самые сильные примеры?

Shadow Complex и Super Meat Boy, пожалуй, самые крепкие релизы в ретро-стилистике за последнее время. На поверхности ни одна из этих игр не выглядит «ретро», но они по-настоящему смешали все то хорошее и плохое, что было в играх, на которых мы росли, и сделали в итоге нечто особенное. Лично я считаю, что Super Meat Boy проделал это даже лучше, чем Shadow Complex, который на самом деле просто Super Metroid – но в то же время, эй, у нас уже достаточно давно не было нового двухмерного «Метроида»!

На самом деле, даже Limbo уместно вспомнить в связи с ретро-геймингом. Очень легко можно провести параллели между тем, что делают его разработчики и что сделал Эрик Чайи в Another World. И, кстати, я очень жду новую игру Ниффласа (Nifflas – псевдоним Никласа Нигрена, создателя игры Knytt) NightSky, которая сплавляет Marble Madness с пинболлом и другими замечательными вещами, на выходе получая совершенно новый опыт.

Есть ли угроза для retro revival, моды на ретро-гейминг, пиксельартные игры? Разработчики игр для iPhone (а, главное, аудитория), похоже, уже больше интересуются 3D. Даже разработчики игр для социальных сетей порой начинают точить лясы о 3D-проектах на флэше.

Я сам очень удивлен, что iPhone стал домом для ретро-эстетики. Но я не думаю, что классический геймдизайн и характерный арт-стиль – это такая причуда или тренд, который в конце концов всем надоест и останется на обочине. Если мы будем продолжать делать то, что делают Super Mario Bros. Wii или Sonic the Hedgehog 4, тогда да, мы окажемся в ситуации, когда обычного эксплуатирования ностальгии будет уже недостаточно. Но до тех пор пока мы делаем то, что делают Super Meat Boy и Limbo, отличные игры, черпающие из короткой, но богатой истории успешного геймдизайна, тогда для «ретро-игр» всегда будет место.

Если я все правильно понимаю, основная часть твоего заработка идет от приложений для iPhone. Что ты вообще думаешь об этом рынке? Многие «традиционные» геймеры – которые играют в PC и консоли – по разным причинам видят в приложениях для iPhone «тупые и дешевые мини-игры». Что ты думаешь об этом и что нам ждать от этого рынка?

Честно говоря, многие игры для iPhone действительно плохие, дешевые и тупые. Но то же самое можно сказать и о куче игр для Xbox! Для нас iPhone отличная платформа: минимальное вмешательство держателей платформы, минимум бумаг, доступ к большой группе людей, которым не нужны усовершенствуемые протонные ружья или спекуляр-карты. Если ты маленький разработчик, которому нравится делать маленькие, иногда немножно экспериментальные игры, App Store – одно из немногих мест, где все это может срастись с финансовой точки зрения. Сейчас рекламируется нечто подобное применительно к PSP, но, честно говоря, много ли разработчиков на самом деле способны выжить на одной только PSP Mini?

Маленькому разработчику становится все сложнее справляться. Когда пару лет тому назад мы начали делать игры под iOS, был все один кусок «железа», на который нужно было расчитывать. Теперь их 11, а к концу 2011 будет, наверное, все 15. Apple сосредотачивается на новом типе мультиплеера и социальных аспектах, а также поддерживает все нетривиальные начинания. Наблюдая за развитием платформы и недавней покупкой NGMoco и Chillingo (крупные издатели проектов для iPhone, – прим. редакции) гигантами DeNA и Electronic Arts соответственно, становится все проще представить себе App Store, в котором доминируют крупные компании. Тем не менее, насколько мне известно, Apple по-настоящему лояльна по отношению к небольшим разработчикам, в свою очередь лояльным по отношению к Apple. Так что, в целом, я понятия не имею, что может произойти дальше!

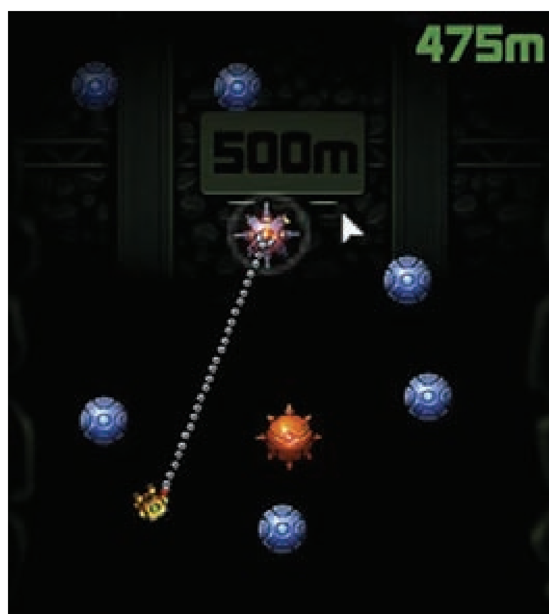
Очень интересный момент – это то, что у iPad и нового iPhone очень долго живут батарейки. Таким образом, очень интересно посмотреть, сможет ли «яблочная» аудитория поглощать более крупные, более «длинные» игры, раз уж железо их теперь поддерживает.



Gravity Hook

www.adamatomic.com/gravity
www.gravityhookhd.com

Мини-игра, которая есть в изначальной форме на сайте Адама, и как переработанная «HD-версия» для iPhone». В последнюю, кстати, тоже вполне можно играть прямо в браузере на соответствующем промо-сайте.
В целом, Gravity Hook вписывается в идеологию значительной части айфоновских игр: это идеология, если вы позволите такое сравнение, Yeti Sports. Только здесь не пингвинов нужно запускать в полет, а управлять маленьким роботом, который пытается залезть наверх по громадной шахте. Для этого он использует что-то типа бэтменовских крюков (на самом деле не бэтменовских и не крюков, но так проще понять, о чем речь), цепляясь за объекты на экране и перелетая с одного на другой. Часть объектов взрывоопасны, а потому надо вовремя отцепиться и запустить «крюком» в новую точку. Это все на так просто, как звучит – в смысле, надо приноровиться. Некоторых людей неслабо затягивает.





Какое будущее у инди-гейминга? Сейчас все сместилось в сторону загружаемого контента и сервисов вроде XBLA, PSN, WiiWare и App Store. Но независимому разработчику становится все сложнее заявить о себе со своей игрой, цена «входа» растет, зарабатывать сложнее.

С одной стороны, я определенно и сам переживаю по этому поводу. А с другой… Вот Limbo – наверное, самая продаваемая игра 2010 года для XBLA. И она настолько «инди», насколько только можно быть с точки зрения дизайна и паблишинга. Вообще за последнюю пару лет мы видели замечательные игры, которые были успешны без какого бы то ни было издателя. Игры, вроде Fantastic Contraption и Minecraft, даже не были на Steam, что не помешало им очень хорошо проявить себя на PC. Кроме того, сайты типа Kickstarter и Bandcamp изменяют сложившийся в индустрии порядок вещей, от чего я в полном восторге. И я думаю, что XBLIG (инди-сегмент XBLA) все еще может быть очень крутой штукой, там просто нужны правильные игры и правильная поддержка со стороны Microsoft.

В ближайшие годы мы наверняка увидим много интересного: захват сервисов цифрового распространения крупными разработчиками и в то же время подрыв этих самых сервисов со стороны открытых дистрибуторов. А маленькие разработчики были здесь уже давно, и им не нужно быть номером один на XBLA для того, чтобы выжить. Никто, конечно, не против этого, но вообще мы в своей массе больше заинтересованы в том, чтобы делать то, что любим, и при этом быть в состоянии покупать себе еду. Нам не нужен для этого мегаблокбастер.

Я бы еще отметил, что многие из самых ожидаемых игр ближайшего года – Spy Party, The Witness, Journey и The Last Guardian – это очень по-умному инди-проекты. Даже если сама Sony и финансирует часть из них.

Взросление любого средства передачи информации неизбежно приводит к тому, что чем больше «территории» исследовано, тем выше растет порог, после которого вас могут заметить. Это работает и в случае с комиксами, и с кино, и с литературой. И это применимо к играм. Но маленькие разработчики, кажется, не очень обеспокоены. У нас достаточно территории для исследования – это нужно просто для того, чтобы дистанцироваться от больших парней.

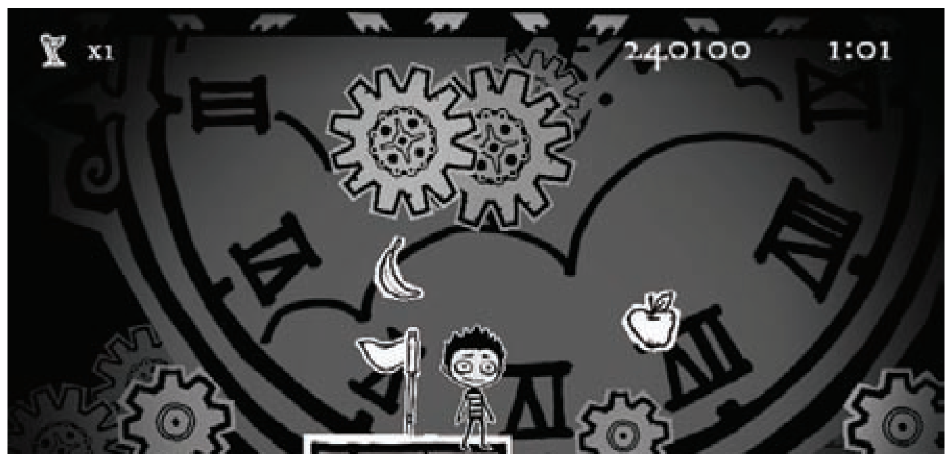
Вместе с Чеви Реем Джонстоном (создателем Flashpunk) вы ведете сайт Flash Game Dojo (www.flashgamedojo.com), который воодушевляет людей на разработку собственных игры с помощью Flash.

Мы с Чеви независимо друг от друга разрабатывали бесплатные фреймворки для Flash. Мы занимались этим уже много месяцев, пока не заметили, что могли бы делить между собой разные ресурсы. Несмотря на то, что Flixel и Flashpunk во многом очень серьезно отличаются друг от друга, начинающие флэшеры сталкивались с кучей идентичных проблем, вроде настройки среды разработки, изучения основ ActionScript (язык программирования в Flash). Нам показалось вполне естественным попытаться собрать и запустить совместный «учебник» о самых базовых вещах, а дальше мы начали развивать.

Из-за спама и хулиганства мне практически сразу же пришлось отрубить возможность закачки пользователями своих проектов – на случай, если у них нет своего FTP. Надеюсь, в будущем эта часть сайта снова заработает.

Flixel – очень полезная библиотека, которая, как мне кажется, заслуживает большего продвижения, особенно среди людей, которые всегда хотели сделать собственную игру, но по каким-то причинам считали это слишком сложным – обычно из-за технической стороны дела. Что ты в связи с этим мог бы сказать о Flixel и какие программы порекомендовал бы для тех, кто хочет делать игры, но не знает, с какого конца за них взяться?

Хотя Flixel все еще разрабатывается, в нем всегда будет присутствовать определенный технический аспект. Лично я не считаю, что GUI (графический интерфейс пользователя) – это отличный способ делать игры, потому что он мотивирует развивать навыки, которые впоследствии не пригодятся. Программирование – это в общем и целом передаваемый навык. И мне нравится фокусироваться именно на этом аспекте. Таким образом, для множества начинающих игроделов что-то вроде GameMaker – или даже Unity – будут явно проще в освоении. Я считаю, что программирование на флэше достаточно простая штука, и, что характерно, до сих пор нет никакой технологии, которая была бы проще с точки зрения распространения, чем Flash. Игрой очень легко поделиться с народом и получить отзывы. Если кто-то хочет начать делать свою первую флэш-игру, наверное, Flash Game Dojo может стать хорошей отправной точкой. В противном случае я бы рекомендовал, пожалуй, GameMaker – он далек от совершенства (но и Flixel, разумеется, тоже), но эта программа была хорошим местом для старта для очень многих успешных игровых разработчиков. **СИ**



Внизу: Несмотря на всю простоту Paper Moon, поначалу ее очень легко пройти до самого конца за отведенное время.

Flixel

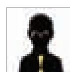
www.flixel.org

Flixel – это что-то вроде маленького игрового движка для ActionScript-программистов. Он появился, когда Адам разрабатывал собственные проекты и, естественно, регулярно использовал одни и те же куски кода. Например, для предварительной загрузки, тайлов, системы партиклов, движения и всяких таких дел. В определенный момент Адам решил собрать все это в единое целое и выложить в свободный доступ, чтобы люди, которые хотят делать ретро-игры на флэше, могли всем этим воспользоваться. Они так и делают: на сайте Flixel есть куча примеров таких работ.





Выпуск DLC как защита от пиратства, ресейла и так далее



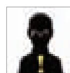
Святослав Торик: Меня несколько возмутил тот факт, что в Mafia 2 мы недополучили обещанный контент (см. обзор). Вместо того чтобы в поте лица придумывать побочные квесты и продумывать приятные activities (пусть режим Free Ride официально и не анонсировали), чертовы чехи тратили время на другой контент. На это прямо указывает тот факт, что пресловутый DLC с тридцатью разнообразными заданиями (в Mafia 2 было 15 глав по одному-двум квестам) планируется выпустить 7-го сентября, ЧЕРЕЗ ДВЕ НЕДЕЛИ после выхода оригинала. Короче, нас конкретно надувают, и это повод для ненависти.
Для прояснения ситуации: я не против DLC и я в целом периодически ржу над цифрами продаж очередной «брони для лошадки» в The Elder Scrolls IV, но вот такого откровенного мухлежа не было, наверное, никогда. Хотите избавиться от пиратов и ресейла – вводите принудительную активацию игры через Интернет. А тянуть из меня деньги таким откровенно некрасивым способом я не позволю – больше ни копейки в пользу 2K Games.
Есть желающие высказаться по этому поводу?



Артем Шорохов: Я не понимаю сути проблемы. «У вас товар, у нас купец» – всё. Любой торговец имеет право делать любой товар (при условии, что не врёт о его качестве и не нарушает закон) и выставлять любую цену. Хочешь – покупай, считаешь, что дорого/плохо/нечестно/АААА!!111 – не покупай. Всё. Я не покупаю игру, если она мне не нравится. Я не покупаю игру, не имея достаточно информации о ней. Я сам дурак, если читаю не там и не то о вещи, на которую решил потратить деньги.
С точки зрения дизайнера, скажем, табуретки, абсолютно нормально в середине работы пустить под нож свои старые идеи или отложить их на потом. Скажем, сменные чехлы. Или панельки для сотового телефона. Или флэш-карточку большей вместительности. При этом ты, как покупатель, можешь сколько угодно считать его алчным капиталистом и кровопийцей. Не нравится – не покупай. Иначе недалеко дойти до классического «У меня зарплата маленькая и кошка жрёт много, сделайте для меня особую цену».



Константин Говорун: Все дело в том, что стоимость разработки игр за последние десять-двадцать лет выросла неимоверно, а рекомендованная цена на них повышалась незначительно (с $40 до $50, потом с $50 до $60). Сравните игру для PS one и игру для PS3 – логично, что вторая должна стоить дороже. Но при этом потребители не готовы платить $100 за игру – это раз. И два – они не готовы платить столько за кота в мешке, ведь игра может еще и оказаться плохой! Поэтому в данном случае речь идет о разделении платежа на две части; кому игра действительно понравилась и кто прошел ее до конца, тот легко заплатит эти $10. Сразу уточню: есть ведь еще и бесплатная демоверсия – для самых осторожных. Я не уверен, что это идеальное решение проблемы; скорее, это один из вариантов.

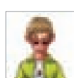


Святослав Торик: Нет-нет, речь идет о том, что они выкатили этот аддон через две недели после релиза – то есть, логично предположить, что они занимались им еще в процессе разработки Mafia 2. Я-то рассчитываю, что за $50 получаю результат трехлетнего труда, а оказалось, что от моей покупки откусили в районе полугода (если не больше – там ведь есть и эксклюзив для PS3, и третий DLC), за которые мне придется доплатить $10 и еще неизвестно сколько чуть позже. И это чисто авторская точка зрения, конечно. Я часто восхищаюсь не столько результатом (игрой), сколько количеством полезного труда, вложенного в этот результат.

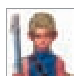


Артем Шорохов: Ну вот смотри, что мне продюсер DICE рассказывал (полное интервью в каком-то зимне-весеннем номере за этот год). Делают они игру с назначенной датой выхода, скажем, на 3 февраля. Это значит, что мастер должен быть подан, ну, допустим, за месяц. И им всё назначенное нужно успеть к январю. Разумеется, какие-то вещи, изначально задуманные, не влезают, не успевают их доделать и нужно отказываться от них волевым решением, чтобы успеть в срок (передвинуть всю маркетин-

говую машину на новый срок – это слишком дорого, неудобно, а порой и вовсе почти невозможно). Либо – доделать эти блоки (три мультиплеерные карты, например) за тот самый месяц, пока диски печатаются и развозятся по складам – так, чтобы бесплатный DLC ждал первых покупателей в тот же день, когда игра поступила в продажу. А код на его получение уже заранее вложен в коробку и все необходимые ассеты на диске уже есть. И такие вещи можно планировать: не догонять вечно уезжающий паровоз, а составить расписание. И если уж мы говорим о Battlefield: Bad Company 2, то там таких бесплатных DLC для сетевой (!) игры было запланировано сразу несколько штук. То есть, условно говоря, всех специалистов по картам и балансу классов оставили поддерживать вышедшую игру на весь тот срок, пока в них не возникнет нужда на новом проекте (условно назовём его Battlefield 3, хотя не исключено, что это Medal of Honor), а расходы на этот заранее спланированный ход уже изначально внесены в смету и зашиты в бюджет ещё на стадии планирования. Ну а то, что выходит за рамки запланированного бюджета, уже поставляется на рынок за дополнительную плату – если есть уверенность в том, что активными игроками такой контент востребован. Другое дело, что если игрок настроен скептически, ему финансовые планы компании за год под нос не сунешь: он просто скажет, что всё должно было быть в игре изначально, «под ключ», а любое проявление, прости господи, «заботы о пользователе» – обдираловка.
И в каких-то случаях наверняка окажется прав. Так что ещё раз: это всё вопрос отношения и личной сознательности. Прежде чем тратить деньги, спроси себя: а готов ли я их заплатить? Если нет – не трать и живи счастливо. Никто никого и ни к чему не принуждает. Ситуация та же, что и в детском садике: если все мальчики в группе хвастаются новенькими совочками и не берут тебя с собой в песочницу, то или наплюй, или выпроси у мамы такой же совочек. Бобби Котик жадина? НЕ ИГРАЙ С НИМ!
И еще отдельно скажу пару слов об ассетах. Вот возьмём свежий Mortal Kombat. Для него специально была разработана система для быстрой балансировки и управления контентом пост-фактум – уже после выхода игры, с помощью небольших автопатчей, и «хвосты» этой системы, конечно же, можно найти, расковыряв файловую систему игры. Это сделано по двум причинам. Во-первых, не будем наивными: идеального баланса у файтингов не бывает с первого раза. Даже все великие SF и VF обзаводились кучей ревизий. И если раньше никому не приходило в голову заранее подстелить соломку (в аркадные залы поставлялись новые аппараты с каким-нибудь 3rd Strike, а консольные релизы и вовсе откладывались на год-полтора), то вот сейчас это уже возможно. Во-вторых, и геймеры, и создатели нового МК прекрасно понимают, что со временем захочется и новых персонажей, и новых добиваний, и вообще всякого. Чтобы удобно и безболезненно для баланса и анимации этот контент поставлять в будущем, какие-то библиотеки для этого внедрённого «конструктора» уже заранее закладываются в игру. Это, если угодно, можно рассматривать как гарантию послепродажного техобслуживания. И это, на мой взгляд, неоспоримое преимущество эры DLC и патчей в сравнении с теми временами, когда производитель однажды махнул флажком на финише, игра отправилась в печать, а там уже будь что будет. Мало разве мы помним примеров «сломанных» игр эпохи той же PS2? Да взять хоть Killzone в мультиплеере...
Но я, конечно, не стараюсь оправдать все уловки (привет, Capcom!) и тем более откровенную халтуру отдельно взятых разработчиков или издателей. Напомню, DLC и патчи – это лишь гаечный ключ. Вопрос лишь в том, кто и для чего им воспользуется.



Артем Шорохов: Это просто инструмент – гаечный ключ, – которым можно по-разному воспользоваться. Причём как во благо, так и во вред. То есть, имхо, вопрос не может стоять так: «Хороши DLC или нет?» Каждый случай индивидуален. Хватает как положительных примеров, так и отрицательных. К тому же, надо понимать, что глобально точек зрения две: потребительская и авторская. Так что спрашивая «Хорошо ли?», нужно, наверное, уточнять, «для кого». Если разработчики выпустили куцый, обкусанный со всех сторон продукт, но при этом обезопасили себя – ну, для них, наверное, хорошо, а для нас вряд ли.
Вы, кстати, чуть шире на это взгляните – с конкретными примерами. Вот есть, скажем, Mass Effect 2, для него постоянно выходят достаточно крутые аддоны. И все они стоят денег... для не первых хозяев игры. Если же ты первый хозяин – регистрируешься в Cerberus Network и многие аддоны получаешь бесплатно. А бесплатно – это всегда хорошо. Та же THQ, скорее всего, содрала бы денег со всех и разом.
А вообще, мы, кажется, эту тему давно в Random Encounter обсосали, разве нет?



Сергей Цилюрик: Нормально, если для «первого покупателя» есть какие-то плюшки (ну, там лишний персонаж в Mass Effect, арена в Borderlands, etc). Ненормально, если игра в результате оказывается бедной на контент, если его из нее вырезали и потом продают отдельно (тот же ME2 с Лиарой, кстати, и, как я понимаю, Мафия 2 вот).
Аргумент «не нравится – не покупай» – он, как бы, плох. Во-первых, Торик и так сказал, что покупать не будет (как и я – и Мафию, и игры той же Activision). А во-вторых, наше ведь дело – дать оценку тому или иному явлению, а не просто принимать его за данность. Поэтому я и говорю, что стоит обозначить грань между DLC хорошим (поправка баланса в файтингах, апдейты TF2, патчи всякие), нейтральным (бесплатные мини-плюшки, чтобы демотивировать рисейл) и совсем уж наглым (паки карт по $15, вышеупомянутая ситуация с Мафией). Последний мало что игнорировать стоит – я считаю, что не надо молчать о том, что кое-кто кое-где охренел. Да, их право творить что они захотят, наше – отговаривать читателей поддерживать вот таких вот издателей.



Артем Шорохов: Ну, мне как бы добавить нечего. Я и не говорю, что все продавцы – лапочки и зайки. Я говорю о том, что их право устанавливать на свой товар свою цену. Равно как и право покупателя следовать этой цене или нет.
А если вся тема состоит в том, чтобы ткнуть пальцем в примеры гадкие и богопротивные, то вот, пожалуйста: Split/Second. Там такая история вопроса: нет классов соревнований, и потому нет баланса автомобилей: самые крутые на голову круче самых слабеньких. А открываются новые машины только в сингле, который скучноват да длинноват. Иными словами, каждый покупатель находится в такой ситуации: или мучайся в сингле, чтобы на равных с остальными играть в мультиплеере, или заплати денег за DLC «открыть все машины». От этого примера один шаг до микроплатежей в MMO и найма китайских школьников для кача и фарма.
На этом, полагаю, тему можно и закрыть – с итоговым выводом «Некоторые DLC нехорошие, разработчикам ата-та!» **СИ**



Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: ПОЧЕМУ ВСЕ ЖДУТ НОВЫЙ MORTAL KOMBAT?

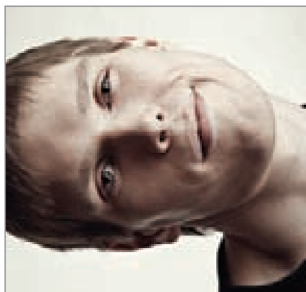
Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол»



Артём Шорохов

Редактор «Страны Игр», секретный персонаж Mortal Kombat II



Евгений Закиров

Обозреватель «Страны Игр», игроблоггер

После небольшого перерыва «Круглый стол» возвращается на страницы журнала. И, учитывая нынешний ажиотаж по поводу кровищи и фаталити, вполне логично, что нынешний выпуск рубрики посвящен Mortal Kombat.

АЩ: Есть замечательный сериал Mortal Kombat. Сейчас происходит его перезапуск, и все адски дрочат на новый Mortla Kombat, который так и называется: Mortal Kombat. Нам нужно понять, почему все так ждут эту игру. Я поясню позицию, потому что это глупо будет звучать: «Почему люди любят МК». Понятно, что, в первую очередь, многие ждут из-за ностальгии. Одно дело действие происходило в середине 90-х, когда всем нравилось, что в игре есть кровища, головы отрывать, все дела. Но сейчас люди как-то потихоньку понимают, что тот старый МК, возрождения которого и хотят, был, мягко говоря, очень своеобразным файтингом. И если его сравнивать с реально хорошими, реально серьезными образцами жанра – а это, например, Street Fighter или Virtua Fighter – понятно, что МК несколько странен, халтурен, он чуть ли не сделан на коленке, там одинаковые персонажи и выезжал он за счет кровищи. Костяк игры, в общем-то, так себе. Чего ж все так ждут? Почему к МК относятся как к серьезному файтингу?

АШ: Начнем с конца твоей речи – чего же все так ждут. Дело в том, что – и это отмечалось много раз не только создателями МК, но и файтингов вообще – аудитория у жанра очень синтетичная и очень небольшая. Если мы будем брать настолько хардкорную аудиторию, которая действительно может отличить, условно говоря, «глубокий» файтинг от «неглубокого», то там счет идет не на миллионы и даже не на сотни тысяч, и вопрос еще в десятках тысяч. Более того, мы можем увидеть фаната Tekken или Virtua Fighter, он очень будет любить этот сериал, но под вопросом насколько он умеет играть и насколько понимает что-то в боевой системе. Тут больше эстетика, сами бойцы, вплоть до финальных заставок. В 90-х была тема, есть ли «мультики» в конце. Есть – значит, файтинг хороший. Ну и ниндзи еще, без них никуда. И в этом смысле МК имеет самый низкий порог вхождения. Глубинная механика Street Fighter – отвлекаясь от всех ультр и parry – она такая же, как в МК, все эти прыжки, удары и подсечки. И где-то она даже выглядит примитивнее, чем в МК. Когда делалась игра, Эд Бун и команда, конечно, очень сильно оглядывались на SF – потому что больше особенно не на кого было оглядываться. И потому что уже есть некая эстетика восточного файтинга, которуюя они переработали под се-

бя. Здесь мы можем увидеть самую начальную двухмерную базу, примерно ту же самую. Просто на каком-то этапе уклон пошел не в стритфайтеровскую техничность с действительно усложненным вводом (будем честны, это игра такая, для профи), а для получения фана. Мне кажется, именно за это – а не только за кровищу – мы МК и любили в детстве. Там получалось делать красивые вещи более простым способом. И вот эта ностальгия рождает ожидания. Потому что новый МК обещает не просто вернуть все то, за что мы его любили, сыграть на ретро-нотках каких-то, а обещает быть первым настолько высокоуровневым и клёвым МК со времен, наверное, МК3. Мы можем сколько угодно говорить, что трехмерные МК были полной фигней – с этим можно спорить, с этим можно соглашаться, я просто не хочу сейчас в это лезть. Они были слишком другими, не такими, как старые МК и тот МК, который сейчас делается. И в этом интерес. У человека, который игнорировал всю линейку сериала последние десять лет, появился шанс к ней вернуться. И если Warner Bros. не упустит этот шанс, может случиться много хорошего.

ЕЗ: Маленькое замечание про то, кто во что играл в детстве. Я не знаю, во что ты играл в детстве и насколько это было детство. Но для меня это все действительно им было. У всех были книжки, у все были написаны комбинации фаталити… И ты знаешь, как мне сложно было вбивать эти фаталити?

АШ: У меня сразу вопрос, а ультра Чунь Ли?

ЕЗ: Ультра Чунь Ли делается двумя поворотами рычажка и одним сильным ударом. Тогда я мог супер сделать один раз из ста, но сейчас у меня то ли моторика пальцев развилась, то ли еще что, сейчас это делать проще гораздо. И фаталити тоже.

АЩ: Но раз мы говорим про порог входа, ультры, все дела. Ультра сама по себе не дает никакой глубины, ничего. Мы можем вспомнить Killer Instinct в который играла туча народу. Где ультры были реально сложными если не играть за Сейбрвульфа какого-нибудь.



Вверху: Весь фильм Mortal Kombat: Annihilation в одной картинке.

АШ: Да не, не были.

АЩ: ОК, они были достаточно сложными. Но это не давало глубины.

АШ: В Killer Instinct – если ты знаешь комбо – то ты вряд ли его сбросишь. А в SFIV ты, дрогнув мизинцем, можешь запороть его фактически везде. И это та самая ситуация, когда, играя в SF, ты не можешь расслабиться. Через месяцы реальных тренировок – а вы вдумайтесь, о чем я говорю, о тренировках в видеоигре! – без месяцев тренировок ты не можешь делать то, что игра тебе предлагает. И это как раз тот порог входа, о котором я говорю.

АЩ: Да, но мы говорим про старые МК и SF, про начало и середину 90-х. Я приведу случай из жизни. Я играл в SFII впервые на игровом автомате, кажется, в 1992 году. Потом я увидел – тоже на игровом автомате – MKII, который производил, честно говоря, просто колоссальное впечатление. Куча кровищи, пресловутый «реализм».

АШ: Я хочу сделать маленькую ремарочку. Это начало 90-х. Тот период, когда у людей начался зверский голод по «реализму» – игры должны были выглядеть «как кино». МК выглядел «как кино», а SF – нет. Можно вспомнить даже самую позорную страницу истории SF – видеоигру SF: The Movie. Тут было обратное движение, когда SF пытался копировать МК. Попытка полностью провалилась, но то, что она была, уже о чем-то говорит.

АЩ: Я видел, как при мне человек дошел до Кинтаро – который огромный и с четырьмя руками. У меня реально челюсть падала. Но при этом я помню, когда мы сидели на даче, у нас были разные мегадрайвовские картриджи. У меня была вторая игра, которую я купил для приставки, – была бы первой, но просто не было в магазине – SFII': Champions' Edition. Первой была, кстати, Shaq Fu…

АШ и **ЕЗ:** *(дружно имитируют звуки тошноты)*

АЩ: Так получилось. Мы играли в SFII, но все очень хотели МК. Сменяли у каких-то товарищей, взяли на время MKII. У нас была тусовка, включавшая, кстати, Витю Перестукина. Мы рубились в МК, потому что это была кровища-кровища-фаталити. Через четыре дня где-то нас игра реально задолбала, и мы хотели быстро забрать SFII' у человека, с которым поменялись картриджами. Потому что стало очевидно, что в SFII' тупо намного интереснее играть. Там нет ни кровищи, ни фаталити, но он просто лучше. Мы не могли это объяснить.

АШ: Я напомню, что это говорит человек, который купил Shaq Fu! Так что я промолчу про «лучше» и «интереснее»!

ЕЗ: У меня в детстве был третий МК и Ultimate на SNES. Во второй я играл на «Сеге» у друга. Тогда SF у нас был не в почете. «Сотки» были в почете. Мы играли в МК в том числе и потому что у нас был альбом с кучей наклеек. У нас были всякие соточки. У нас были наклейки из жвачек. Фильм был еще!

АЩ: Я, кстати, хоть был уже немного в другом возрасте, но у меня тоже был альбом с наклейками, который я заполнял. И сотки – в которые я не играл, но у кого-то сменял комплект для коллекции.

ЕЗ: Вернемся к теме баланса. Первый SFII – это ж полный бред. Какой баланс? Там ножки Чунь Ли снимают половину линейки жизни. Баланс SF подтянули до приемлемого уровня лишь спустя много-много выпусков.



Внизу: Именно в забойном ретро-файтинге Mortal Kombat vs. DC Universe – а не в новом Mortal Kombat – произошло пресловутое «возвращение к корням».

АШ: Баланс вообще очень тонкая штука, потому что оценить его могут десять файтеров из тысячи. Если ты возьмешь геймера в вакууме и дашь ему тот же SFIV, то он тут же найдет как персонажей, за которых ему невозможно играть, так и тех, против которых он ничего не может противопоставить. Более того, если ему дать MKII, то для него с порога каждый персонаж играбелен и равен. Вот скажите мне, ребята, кто в MKII самый сильный?

АЩ: Я могу сказать, кто самый слабый.

АШ: Скажи.

АЩ: Кунг Лао.

АШ: Почему?

АЩ: Я опираюсь, в том числе, на мнение человека, который не смог прийти на этот «Круглый стол» – это Саша Друсаков. (Был на «Круглом столе», посвященном отечественному онлайн-рынку, много лет тому назад делал врезки о багах и забавных моментах в МК для спецматериала по сериалу – *Прим. Ред.*) Он страшным образом задрачивался в МК и мог любым персонажем забить любого. И, собственно, он мне четко объяснял, что если хорошо научиться играть всеми – а он всеми хорошо играл во втором и третьем МК – сложнее всего будет это делать именно Кунг Лао. Нужно понимать, что в МК персонажи все одинаковые, кроме суперударов. И по набору суперов, по набору всего, Кунг Лао немножко выпадал.

АШ: Я могу подтвердить это мнение, это действительно так. Но он не самый слабый. Он самый сложный в управлении.

АЩ: В МК это было синонимично.

АШ: Вопрос именно в том, насколько человек собирается учиться играть за «трудного» персонажа. Насколько ты готов выучить, условно говоря, Бланку. Это есть почти везде.

ЕЗ: Мы в детстве выбирали тех персонажей, кто был круче – то есть, в нашем случае Саб-Зиро. Либо же тех, за кого проще фигачить.

АШ: В МК за всех было просто фигачить, кроме Китаны и Кунг Лао. Глобальная база файтингов – что есть удары, есть удары в прыжке, есть подсечки – она, как я и говорил, в МК и SF идентична. Назовите мне любой удар в SF, которого нет в МК, если только это не какая-то глубинная техника?

АЩ: В МК, помимо всего прочего, был страшный акцент на апперкоты. Такого акцента в SF не было никогда.

АШ: Это ты говоришь об акцентах. А я о глубинной механике. Но апперкот в МК всегда приятно воткнуть. И ни один удар в SF не вызывает такого ощущения. Удар с разворота – та же самая история. Это со второй части началось. Тебе не нужен этот удар, чтобы победить, он достаточно бесполезный. Но он красивый, он смачный, ты получаешь чувство удовлетворения. В SF ты можешь этого добиться, только сделав какую-нибудь ультру в невозможной ситуации. Это совсем разный уровень подготовки. А хочется получать удовольствие сразу. Почему мы тогда играли на самом деле? Мы хотели какого-то повторения кино на личном опыте. В МК я это могу, у меня есть полный контроль над ситуацией. Когда я беру SF, там все удары – это какие-то тычки. Они отражаются на хелсбаре, но нет ощущения, что ты вмазал чуваку, чтоб у него зубы вылетели. В SF – это удары по линейке жизни, а не по противнику. Позже Tekken выехал на своих заломах, которые тоже выглядели главным образом эффектно. А SF выкристаллизовался в какую-то турнирную дисциплину, он ушел в нишу какого-то спортивного файтинга – а он не сразу там был – где надо научиться играть «правильно». Это как спортивная борьба против, например, MMA (смешанных боевых искусств). Суть именно в том, что есть спорт, а есть победа. В МК рвали, а те, кто остался с SF, они уже хотели саморазвития какого-то. Это две разные ветки файтингов. У жанра, кстати, сейчас большие проблемы. Харада, Оно – они все жалуются на то, что жанр слишком нишевый, и в файтинги невозможно привлечь аудиторию. Грубо говоря, если через 20 лет умрут от старости последние фанаты, новых брать неоткуда.



Вверху: Шредер – заклятый враг черепашек-ниндзя.

ЕЗ: Я вот что хочу сказать. Каждый, наверное, устраивал дома или на даче какие-то чемпионаты по файтингам. Ну или как минимум бои какие. Для меня все эти истории домашних турниров закончились именно на МК4. Все, что выходило после этого, я, честно говоря, игнорировал. Ну, были моменты, когда я приходил куда-то в компанию, а там играли в MK: Deadly Alliance.

АШ: В MK: Deadly Alliance уже нужно было учиться играть, вот в чем его проблема.

АЩ: Я помню мы в свое время написали в «Стране Игр» какую-то положительную рецензию на игру. А потом через некоторое время мы с Перестукиным как-то сели в MK: Deadly Alliance порубиться. И мы случайно нашли какую-то страшную дыру в игровом процессе, когда можно завалить любого персонажа, кажется, какими-то тычками в полуприседе, и он ничего не в состоянии будет сделать.

ЕЗ: Тычки в полуприседе есть в любом файтинге.

АЩ: Конечно. Но тут другое дело – эти тычки были в принципе неблокируемы.

ЕЗ: Якобы неблокируемые тычки тоже есть везде.

АЩ: Это понятно. Не, я говорю про реально неблокируемые. Вообще никак. В принципе неблокируемые – дыра в боевой системе. Ты весь раунд противника гоняешь и все, у него нет шансов. Мы сидели и офигевали. После этого мы выключили игру, потому что так просто нельзя.

АШ: Пока мы не сядем и не воспроизведем это, я не смогу тебе предметно возразить. Но я уверен, что не было такого. Я могу привести пример – чтобы понять масштаб бедствия. Мы когда-то играли в Killer Instinct. И я помню, как он умер для нашей тусовки. Это был крутой файтинг, которому мы посвятили очень много времени. Мы научились в совершенстве делать комбобрейкеры. И оказалось, что комбобрейкер в Killer Instinct разбивает не только комбо, он разбивает даже сам комбообразующий удар. То есть, говоря теккеновскими терминами, «лаунчер». Мы реально очень долго играли, месяцы, но попались в эту ловушку. Если ты комбобрейкер натренировал до того, что перебиваешь им первый удар комбо, оказывается, что ты сносишь противнику больше здоровья, чем он тебе. В результате это отрезало всю комбосистему на корню. И отрезало половину ударов, потому что они комбообразующие. Как выглядит бой: один прыгает, ударяет, другой: «К-к-к-комбобрейкер!», и все стоят и думают, что бы еще сделать. Это убило игру. Но

сколько нужно было мучаться для этого! Наверняка там было еще какое-то одно дно, до которого мы не докопались. Но я говорю о том, что в любой игре можно подумать, что ты нарыл какой-то такой глюк. Мы в свое время думали, что в Tekken можно валить всех десятихитовыми комбинациями просто потому, что ты ее делаешь и тебе не важен линк с хитбоксом противника. Все комбо обычно как строятся: тебе нужно попасть первым ударом, чтобы у тебя чисто физически появилась возможность сделать все остальные. Что такое десятихитовые комбо в Tekken: ты сидишь барабанишь в дальнем углу арены, а твой персонаж делает что-то невообразимое, что рано или поздно попадет в противника и собьет его с ног. И в первые недели полторы не очень интенсивной игры в Tekken такие комбы реально превращаются именно в это: кто лучше проведет десятихитовую комбинацию любым бойцом. Ты не сделаешь ничего пока не научишься ее блочить, о том, чтобы ее панишить, я и не говорю – ты на тот момент не дошел еще до этого. Если только ты не бодался с каким-то крутанами, которые тебя подучили играть, а учишься сам. Поэтому, скорее всего, эти тычки в МК: Deadly Alliance как-то блочились и наказывались, но не добравшись до этого, вы записали игру в отстой. И это, на самом деле, правильно, потому что игра не должна давать таких поводов. В общем, что касается МК: Deadly Alliance там у Нитары еще и было бесконечное комбо, главный аргумент тех, кто говорит, что МК – не файтинги, а так, побрякушечки.

ЕЗ: Это не аргумент. Ведь есть Soul Calibur, где тоже есть бесконечные комбо у той же Айви. Однако это файтинг, по которому проводятся турниры.

Я начал говорить о том, почему у меня доверие к новому выпуску МК такое неоднозначное. Нельзя сказать, что я доверяю разработчикам, потому что я оглядываюсь не на второй и не на третий выпуск, а на то, что выходило на PS2. И я понимаю, что я этого не хочу. Мне это тогда не нравилось, мне это сейчас не нравится. И то, что в МК теперь есть джагглы, мне не нравится вдвойне. Для меня МК это что-то такое... да, теперь там есть tag-режим, старые персонажи, очень клёво увидеть Сайрекса, очень клёво увидеть каноничные арены и так далее... Артём писал недавно в своей колонке про джагглы, и там все очень хорошо и положительно. Но я не хочу этого в МК. Я хочу, чтобы все было намного проще. Я хочу тех же самых персонажей, те же самые удары, хочу чтобы все было канонично. И чтобы я сел, как в детстве, когда мне только купили SNES и МК, и получал удовольствие. А все эти нововведения, джагглы, рентгеновские удары – да, это зрелищно, но мне это не нужно.

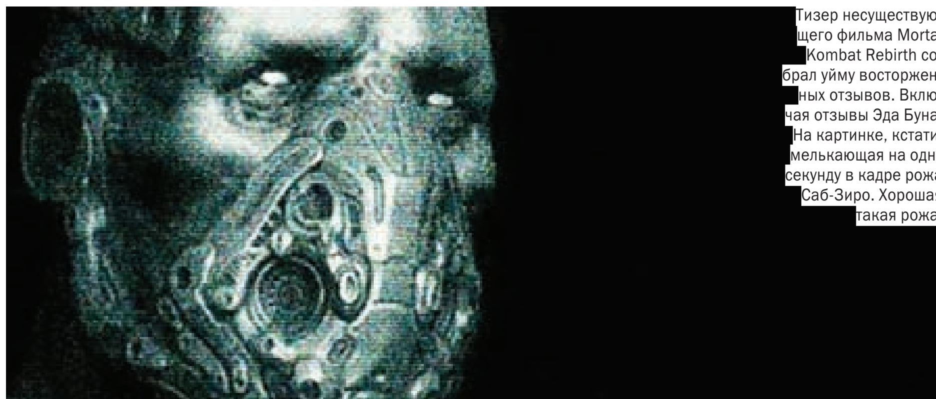
АШ: На самом деле рентгеновские удары – это новые удары с разворота. Это по сути просто красивые броски. И по механике это без пяти минут стритфайтеровские ультры. Что касается джагглов, здесь ты можешь как подловить меня, так и подтвердить мои мысли. МКII – еще более простой (не хочется говорить «примитивный»), чем МК3, более ранний. Многие до сих пор уверены, что там есть удар в прыжке, апперкот, бросок, подсечка, удар с разворота и три суперудара – и это, в общем-то, и все. На деле я тебе скажу, что, например, четырехударник у Джонни Кейджа джаггловый. Мало кто знал, а джагглы были. Не у каждого. Может быть, и непреднамеренные. Но я могу назвать в МКII персонажей, которые могли слинковать так от двух до четырех ударов – абсолютно прогнозируемых. Это ситуация, когда есть какое-то третье-четвертое дно, но мы все играем и его игнорируем. И это нормально. Бун говорит, что новый МК расслоен примерно подобным же образом. У нас никто не отнимает наши любимые четыре удара и суперы, на которых строится игра, но при этом есть дополнительные измерения для сумасшедших, которые хотят ими пользоваться. Считай, что этот четырехударный джаггл Джонни Кейджа есть теперь у всех, плюс еще одна ступенечка в глубину – не просто джагглы, а джагглы с заряженными приемами. Действительно это порой звучит как ненужные переусложнения, вроде системы стилей из МК: Deadly Alliance, которая казалась на бумаге просто шикарной, но просто ломала мозг и делала МК какой-то переусложненной фигней в противовес той изящной простоте, за которую мы его и любили. А с другой стороны – все это может и сработать. Я больше верю в этот вариант. По разным причинам. Потому что Warner Bros. сейчас не делает фигни, потому что у них есть время, есть деньги и желание сделать так, как любили раньше. Новый МК ждут еще и поэтому – уже настолько давно не было хорошего МК, что было бы прикольно, чтобы он появился.

АЩ: Так был хороший МК на самом деле. Mortal Kombat vs. DC Universe был очень олдскульным, он был по-хорошему простым и в него было очень-очень весело играть. Я когда первых раз за него сел – ничего не ждал от игры. Но в итоге я был в полнейшем восторге, я совершенно не ожидал, что это будет настолько круто, настолько с юмором, с прикольными суперударами, с клёвым Джокером.

АШ: Про МК vs. DC Universe я скажу быстро – опять же, была рецензия, я там все написал. Эта игра – никем не замеченный предтеча нынешнего

Внизу: Mortal Kombat 2011 обещает стать самым ярким файтингом со времен Street Fighter IV. Это настолько интереснее любого из теккенов, что даже и говорить не о чем.





Тизер несуществующего фильма Mortal Kombat Rebirth собрал уйму восторженных отзывов. Включая отзывы Эда Буна. На картинке, кстати, мелькающая на одну секунду в кадре рожа Саб-Зиро. Хорошая такая рожа.

МК. Там уже было возвращение в нормальное 2D, был акцент на суперудары и попытка избавиться от той боевой системы со стилями, которая нас так раздражала. Беда именно этой игры в двух вещах. Во-первых, в комиксах – все очень напугались, что этот МК теперь не такой кровавый, хотя я и не вижу в этом никакой проблемы. Во-вторых, это была игра того же поколения, того же движка и того же отношения к делу, что и предыдущие МК. Он был, в общем-то, некрасивый, с дурацкой анимацией, глупо выглядящий и отталкивающий при первом знакомстве. А в случае с новым МК такого уже не должно быть.

АЩ: МК vs. DC Universe – это то, что в моем представлении должно было быть в МК4 или в МК5 хотя бы. МК4, в общем-то, не настолько даже и плох, как о нем принято думать.

ЕЗ: В нашей компании к МК4 была только одна претензия – плевать на всякую ерунду, на оружие и всякую такую фигню – новые персонажи. Куан Чи, например. Ну кто это такой?

АЩ: Мне очень нравится Куан Чи, я считаю, что это один из лучших новых персонажей. И мне очень нравился Рейко.

АШ: Куан Чи неплохой очень персонаж. Его единственная беда в том же, в чем и у всех других персонажей МК4 – у него слишком тонкие лодыжки и обтягивающие штаны. Четвертый МК в этом смысле, в первую очередь, был не таким, как нам было нужно с точки зрения дизайна. Там на трехмерные малополигональные модели натягивали фототекстуры, а не нарисованные вручную. Все для того, чтобы сохранить «фотореалистичность», как в кино. Это не удалось, и мы получили бледных, нераскрашенных, неярких персонажей. Мы не придирались к старым героям, потому что мы к ним привыкли, но новых не приняли как раз поэтому. Куан Чи, правда, персонаж, который появился еще раньше, просто он не был играбельным тогда. Так что он «тот чувак», у которого запоминается в основном белая лысая голова.

ЕЗ: Когда он появился раньше?

АЩ: В МК Mythologies: Sub-Zero.

АШ: В ней всем нравились ролики с живыми актерами. Почему они были прекрасны в своей трэшовости? Это один из немногих случаев, когда, условно говоря, в «полном метре» (хотя это и не так), постановочные сцены играли не специально нанятые актеры – как у Пола Андерсона в кино, – а те самые, из игры. Мы смогли увидеть Саб-Зиро, которого играет все тот же Джон Турк, но в киношных ракурсах. А Куан Чи играл Ричард Дивицио. Он каноничен – это Кабал и это Кано. И это было круто.

ЕЗ: Раньше это всегда так воспринималось.

АШ: Это не те ролики, которые были, условно говоря, в Tekken, не пререндренные.

ЕЗ: В Tekken тоже были замечательные ролики, и ты проходил игру только чтобы их увидеть. Там был сюжет. И в МК был очень крутой сюжет.

АЩ: Мы даже МК4 прошли всеми персонажами ради него. Посмотреть, как Лю Канга убили, все такое.

ЕЗ: Вот-вот. Сюжет был клёвый. На его восприятие, наверное, повлияло еще и то, что, если вы помните, еще до появления фильма МК, выходил и коротенький мультфильм МК: The Journey Begins. Да и сам сеттинг у МК отличный. Еще и сериал, кстати, какой-то показывали по телевизору.

АЩ: Он же ужасный какой-то.

АШ: Он прекрасный! Вот я сейчас скажу, что меня гнетет всю последнюю неделю. При всем засилии кино про боевые искусства, быстро и навскидку я могу вспомнить только два пристойных «рукопашных» телесериала, и один из них – МК: Konquest. Более того, у него совершенно самостоятельный сценарий. Лоуренс Казанофф тогда начал активно вмешиваться во вселенную и считать ее своей. В результате чего они с Буном принялись делить права на МК. Сериал, конечно, не особо каноничен – хотя это нельзя ни подтвердить, ни опровергнуть, потому что там дело происходит за миллион лет до нашей эры в далекой галактике – но это вполне обычный, нормальный сериал категории B, где очень недурно поставлены поединки. Я, как любитель этого дела, могу сейчас сильно придираться к постановке поединков с точки зрения здравого смысла, но то, что они эффектны и хорошо разыграны – это безусловно.

ЕЗ: Я помню, как этот сериал показывали по ТВ. И это было лето, дача. Все играли в МК на приставках. И когда у тебя есть эти сотки, ты в них играешь этими битками, когда у тебя есть сериал на НТВ, пересматриваешь видеокассеты, все разговоры про МК – какой к черту тут SF после этого? А саундтреки к фильмам МК! Все же их покупали. По SF тоже была куча и комиксов, и мультсериалов – но до нас это практически не доходило. А в МК во многом играли не только из-за игрового процесса или чего-то такого еще, а из-за сюжета, сеттинга и всей этой крутизны.

АШ: Нужно еще отметить, что МК был очень «секретообразующим». Это, видимо, какая-то личная фишка Эда Буна, от которого не знаешь, что ожидать. Мне все детство было интересно, кто там моргает за темноты в Goro's Lair. Там ведь еще висит распятый на стене загадочный скелет в два или три раза больше человеческого, но при этом – с двумя руками.

ЕЗ: Мне было очень интересно, почему UMK3 в пустыне Сайрекс валяется.

АЩ: Это объясняется сюжетом. Его Саб-Зиро перепрограммировал, потом он в пустыне заблудился, его там нашли Лин Куэй и снова перепрограммировали.

АШ: Там еще прямо с первой части такие фишечки. Рептайл с его подсказками. Вторая часть – Смоук...

АЩ: Ну да, три секретных персонажа МКII.

АШ: Потом горящий чувак на мосту.

АЩ: Который потом стал Блейзом.

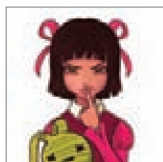
АШ: Но это все мелочи. Ты год играешь и внезапно узнаешь про третье фаталити Шанг Цунга – он в Кинтаро превращается. На бэкграунде с «говорящими» деревьями видно обмотанного лианами чувака в такой же шляпе, как у Рэйдена. Это очень интересно. Рядом с Шао Каном – прикованные Соня и Кано. Ты знаешь этих персонажей, тебе интересна их история. Сражаешься с Шао Каном на той же арене – трон пустой, он с него встал, чтобы тебе в бубен постучать. Казалось бы мелочь, но таких мелочей куча. В МК3 тоже много всего. Friendship Найтвулфа с Рэйденом и фразочками вроде «I've never seen a Kano transformation». Вот что это значит? Никто тогда не знал, но все хотели знать.

АЩ: Но там еще и багов было много всяких таких, «секретных». Вроде фаталити в первом раунде за Кунг Лао.

АШ: Это все фигня по сравнению с тремя головами Кейджа. И как нам ломала мозг концовка за Скорпиона и Саб-Зиро в МКII, когда ты узнавал, что на самом деле это не тот Саб-Зиро, а его младший брат!

ЕЗ: Я, собственно, от нового МК хочу хорошей истории. Хорошей истории, классических персонажей и простой боевки. Мне даже хочется видеть не столько МК2011, сколько МК Kollection. Я не хочу, чтобы разработчики делали ставку на турнирность, на то, чтобы это стало файтинг-дисциплиной. Потому что когда речь идет о файтинг-дисциплине, мы говорим о каких-то уступках. Истории, персонажей и боевки будет достаточно. И чтобы было красиво. **СИ**

› Интервью: **Такаси Иидзука**



Наталья Одинцова

Чем живет в наши дни Sonic Team? На какие игры ориентируется, делая новые выпуски «Соника»? Насколько часто прислушивается к мнению фэнов? Я встретилась с главой студии Такаси Иидзукой, чтобы расспросить его о том, как складывается судьба сериала, лишившегося опеки Юдзи Наки.

? Каким вы представляете себе современного Соника? Вот в 90-х он был защитником зверей, борцом за экологию. А теперь?

Вообще он не слишком-то изменился. Ему по-прежнему приходится спасать землю от происков безумных ученых. *смеется*

? Вам показалось, что одарить Соника сложным, противоречивым характером – это чересчур?

В сериале были разные выпуски: в каких-то был выбран драматичный стиль повествования, сценаристы пытались похлеще закрутить интригу. Но в случае с Sonic Colors, например, мы хотели сделать игру, привлекающую в первую очередь экшном. А для такого типа геймплея простые сюжеты, на мой взгляд, подходят лучше всего.

? В этом году у Sega почти одновременно вышли сразу несколько игр о Сонике. Команды, которые ими занимались, как-то взаимодействовали между собой?

Раньше в Sonic Team было два подразделения – японское и американское *(в американском также в основном работали японцы, просто физически оно находилось в США. – Прим. ред.)*. Тогда эти команды действовали независимо друг от друга и могли параллельно трудиться над совершенно разными играми о Сонике. Но сейчас *(с 2008-го – Прим. ред.)* американское отделение объединили с японским, и я задаю общий курс всему сериалу. Поэтому былой разнобой исчез: команды работают в одном направлении.

? А насколько велик ваш собственный вклад в проекты? Вы просто присматриваете за ними или концепции разрабатываете?

Например, в случае с Sonic Colors и Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 я исполняю роль продюсера, но руководство разработкой поручили разным людям. И я с каждым из них обсуждаю его проект: в каком направлении его следует развивать. Будущий облик игры – это то, что определяют директор и продюсер.

? Команды не пытаются соперничать между собой?

Если бы у двух проектов были не только разные руководители, но и разные продюсеры, тогда, конечно, такая ситуация могла бы возникнуть. Но поскольку у нас дела обстоят иначе, ничего подобного не происходит. Вообще, на мой взгляд, отсутствие второго продюсера идет нам на пользу, потому что я координирую действия команд и слежу за тем, чтобы не было конфликта интересов, а игры случайно не пересеклись по содержанию.





Раньше платформеров было очень много, этот жанр процветал. Но сейчас складывается впечатление, что есть Соник, Марио – и на них этот список заканчивается. Насколько для вас благоприятна такая ситуация?

Лично меня очень огорчает, что с каждым годом выходит все меньше платформеров. Но соперников у новых «Соников» все равно хватает: дело в том, что начиная очередной выпуск, мы рассматриваем все предыдущие как его конкурентов. В этом смысле не так уж важно, как обстоят дела у других издательств с подобными играми. Не они мотивируют нас работать усерднее – мы стараемся переплюнуть собственные хиты.

А какие еще платформеры вы бы назвали шедеврами жанра?

Я бы сказал, что неоценимый вклад в развитие жанра внесли не только игры о Марио, но и выпуски Donkey Kong, и платформеры с Кирби. В Nintendo очень талантливые люди работают, они вызывают у меня большое уважение.

Но вот жанр «Соника» лично я определяю как «экшн на высоких скоростях». И поэтому, на мой взгляд, у него нет прямых аналогов. Мы, в свою очередь, тоже не можем ничего из других платформеров позаимствовать – ведь они о другом. Соник всегда сам по себе. Так что логично, что его соперником остается Соник из предыдущих выпусков.

У меня сложилось впечатление, что «Соник» сейчас популярнее на Западе, чем на родине. А вы что думаете?

Во-первых, западных геймеров попросту больше, чем японцев. Во-вторых, зарубежные фэны «Соника» куда активнее, чем мои соотечественники. Поэтому, когда я занимаюсь новым «Соником», я всегда прислушиваюсь к их мнению, узнаю, что им хотелось бы видеть. Это не значит, что я игнорирую японцев: наоборот, каждый раз надеюсь, что у меня на родине будет больше фэнов «Соника», но западная аудитория для нас крайне важна.

А вы не боитесь, что Соник чересчур «американизируется», а игры о нем станут «менее японскими»?

Как я сказал чуть раньше, я стараюсь оправдать ожидания западных фэнов, расширить круг поклонников сериала за счет западных игроков, но в то же время я слежу за тем, чтобы разные нововведения не вызвали отторжения у японских геймеров. Вот, например, «сила цветов» в Sonic Colors, на мой взгляд, японцам понравится.

А не случается так, что фэны настаивают на изменениях, которые превратят игру в подобие какого-нибудь западного хита? Как вы тогда реагируете?



У Sonic Team есть очень четкое представление о том, каким должен быть Соник и какой должна быть игра о Сонике. Настолько основополагающие вещи мы не меняем под влиянием сторонних отзывов, будь то комментарии западных геймеров или наших соотечественников. И дело тут даже не в самих комментариях, а в том, что Sonic Team стремится сберечь Соника – и в то же время порадовать тех, кому нравятся игры с участием этого персонажа. Хотя, возможно, не таким образом, как они предполагают, когда говорят: «Соник должен быть таким-то».

Кстати, бывает ли, что мнения западных и японских фэнов по какому-нибудь вопросу – например, оптимальному количеству персонажей в игре – расходятся?

Вообще фэны Соника очень хорошо понимают суть «Соника», и поэтому каких-то драматических различий между мнениями геймеров из разных стран нет. Обычно они все ратуют за какую-то общую идею. Но есть такой момент – чтобы увеличить популярность Соника в Японии, команде нужно завоевать сердца тех, кто в прежние выпуски сериала не играл. И вот когда мы получаем результаты опроса таких пользователей, то тогда видим очень широкий разброс мнений.

Как я понимаю, Sonic Unleashed и Shadow The Hedgehog не оправдали тех надежд, которые на них возлагали в Sega. Чему вас научил этот опыт?

В Shadow the Hedgehog были элементы шутера, а в Sonic Unleashed появились «ночные этапы», где предлагалось главным образом драться. То есть, в обоих случаях речь шла об экспериментах с традиционной формулой «Соника». И взявшись за Sonic Colors, мы решили, что лучше не увлекаться подобными смешениями жанров, а сделать классический «экшн на высоких скоростях», в котором вы от начала и до конца играете за Соника.

НАЧИНАЯ ОЧЕРЕДНОЙ ВЫПУСК, МЫ РАССМАТРИВАЕМ ВСЕ ПРЕДЫДУЩИЕ КАК ЕГО КОНКУРЕНТОВ.

Вы знаете, мне всегда было интересно, где разворачивается действие игр о Сонике. Есть ли какие-то выпуски, объединенные общим миром?

Разумеется, от игры к игре ситуация меняется. Обычно у нас есть планета, где живет Соник и подобные ему, и планета, населенная людьми. Вот в Sonic Colors действие разворачивается в мире Соника, а если точнее, в космосе, где доктор Эггмэн построил межпланетный парк развлечений.

Как бы вы охарактеризовали основную мысль сегодняшних игр о Сонике? «Берегите природу»? Или, может быть, «наслаждайтесь ощущением скорости»?

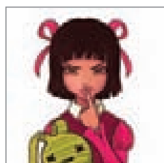
Вообще, в зависимости от выпуска ключевое послание меняется. Но если говорить о нашем герое в целом, то прослеживается такая закономерность: Соник не так уж много времени тратит на размышления, и легок на подъем – ему интересней действовать, а не размышлять. Эту мысль мы и стараемся выразить в каждой игре.



А как вы думаете, нынешние геймеры узнают в Сонике ежика?

Думаю, узнают! А чтобы их не ввели в заблуждение названия вроде Sonic Free Riders или Sonic Colors, в которых упоминания о ежах нет, мы выпустили, например, Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Тут уж не перепутаешь! **СИ**

› Интервью: Юдзи Нака



Наталья Одинцова

Мы с переводчицей Женей ждем Юдзи Наку у стенда ассоциации японских игровых издательств. Создатель Соника не опаздывает: просто мы решили прибыть на место встречи загодя. Рядом вовсю зазывают гостей представители местного киберспортивного сообщества. Вот и нам также предлагают узнать побольше об особенностях сервиса. «Извините, но у нас сейчас интервью, как-нибудь в другой раз», – отвечаем мы. «С кем?» – спрашивают парни. А узнав, говорят: «Ух ты! Повезло!». Им не нужно рассказывать о заслугах Наки: соотечественники именитого геймдизайнера и без наших пояснений знают, кто придумал сверхзвукового ежа и сейчас возглавляет независимую студию Prope.

? В начале карьеры вы были программистом. Как так получилось, что занялись геймдизайном, стали руководить созданием проектов?

Хотя по специальности я действительно программист, но с самого начала меня посвящали во все особенности создания игр – я занимался музыкой, к сценариям успел руку приложить.

? Это было в те времена обычной практикой в Sega – давать программистам шанс попробовать себя во всем?

Не знаю, возможно, в моем случае просто так обстоятельства совпали. Но не могу не отметить, что в нашей фирме игры с самого начала создавали вместе. И так как я был программистом, то мог и над геймдизайном работать – мне это было проще и понятнее, чем другим людям.

? А насколько за прошедшие годы изменились порядки в японской игровой индустрии? Я слышала, раньше геймдизайнеры в офисах держали спальные мешки на случай авралов...?

Да я думаю, ничего за двадцать лет не изменилось: как сроки начинают поджимать, так люди и принимаются трудиться внеурочно. Бывает, и ночуют в офисе.

? Список ваших работ впечатляет, но не очень понятно, в какие игры вы внесли наибольший вклад, какие считаете наиболее «своими». Не расскажете?

Если учесть, сколько я работал над «Сониками», программировал их, то да, конечно же, это выпуски «Соника».

? В первых играх Соник спасал зверюшек от роботов. Тема экологии так и осталась основной для сериала, пока вы занимались его выпусками?

Да, все время так было.

? А почему?

А мы как с самого начала определились с темой, так и не отходили от нее.

? А не было желания раскрыть характер Соника, например?

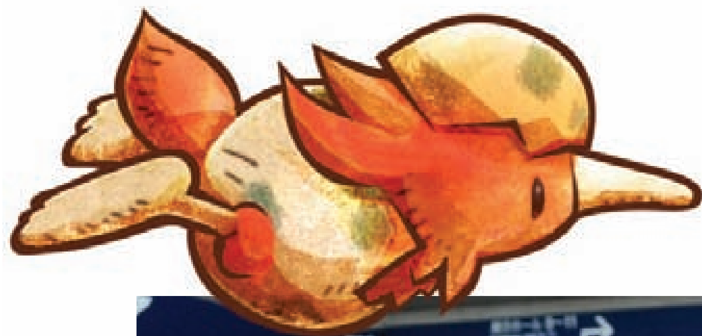
В кино так часто поступают – делают приквелы, в которых рассказывают, что у героя было тяжелое детство, например. Мне кажется, не надо так поступать. Если раскрыть все тайны, персонаж станет неинтересным. Лучше пусть всегда остается тайна.

? Изначально в Sonic были звери и роботы, а в Sonic Adventure внезапно появились люди. Почему вы решили их добавить?

С самого начала действие во вселенной «Соника» разворачивалось на Острове Рождества (Christmas Island), и так случайно вышло, что там были только животные и роботы. А уж когда Соник добрался до обычного мегаполиса в Adventure, тут-то ему и встретились люди.

? А остров находится на Земле или это какая-то другая планета все-таки?

На Земле. Он реально существует, американцы *(а также англичане. – Прим. ред)* проводят там испытания ядерного оружия. В общем, поэтому мы и населили его роботами и странными зверьми. *смеется*





Отвлеченный от Соника вопрос – почему в случае с сериалом Phantasy Star в свое время сделали не Phantasy Star 4, а Phantasy Star Online?

Мой начальник, Исао Окава *(президент Sega с 1984 по 2001 год. – Прим. ред.)* в 1998-м сказал, что сейчас у нас начнется новая эра – эра Интернета, и нужно выпустить какую-нибудь онлайновую игру. Сначала мы не думали, что это будет именно Phantasy Star, но в конечном итоге пришли к такому варианту.

Несколько лет назад японские игры доминировали на рынке, а сейчас все чаще популярностью пользуются западные новинки. Как думаете, почему так произошло?

Я думаю, двадцать лет назад люди, которые увлекались играми, все еще были детьми, поэтому тогда им были интересны японские проекты. А сейчас они уже подросли, и так получилось, что американские и европейские игры им лучше по возрастной категории подходят. Я думаю, это главная причина.

Получается, у японцев нет игр, рассчитанных на взрослых?

Мне кажется, да. С самого начала японцы делали игры, рассчитанные на более детскую аудиторию, а американцы пошли другим путем, не боялись показывать в играх жестокость и т.д. Япония старается, конечно, догнать их, но мы по характеру очень добрые, нам сложно такое создавать.

А мне наоборот казалось, что как раз японские игры рассчитаны на людей всех возрастов.

Японцы, когда создают игры, действительно думают о том, чтобы заинтересовать всех, а западные геймдизайнеры, на мой взгляд, просто выбрали для себя взрослую аудиторию и работают для нее. Случается, что и дети такими играми увлекаются, но у нас все-таки стараются подобного не допускать *(имеется в виду, не делать очень уж жестокие игры. – Прим. ред.)*

Вам наверняка не раз приходилось утверждать дизайн игровых персонажей: кто-то проходил вашу проверку, кто-то оказывался за бортом. Какими качествами должен обладать герой, чтобы вы посчитали его интересным?

Я уже много лет создаю персонажей и считаю, это очень сложно, сделать интересного героя. Внешний вид – это одно, а ведь нужно еще и наделить его разными качествами. Взять, например, Соника – он ведь сначала не разговаривал, но так получилось, что его внутренний мир нам удалось хорошо передать даже без слов. Поэтому он был таким удачным персонажем.

А как думаете, сейчас многие геймеры понимают, что Соник – ежик?

Нет, не все понимают. В Японии его очень часто за кошку принимают. Американцам проще – прямо в названии игры есть отсылка к ежам, поэтому для них «ежовость» Соника – данность. А вот французы или немцы, например, тоже пытаются в нем каких-то других животных увидеть.

Я слышала, в Японии предпочитают делать игры о парнях. Скажите, это действительно так?

В первой игре, которую я сделал, главная роль досталась как раз девочке, и мне самому такие персонажи очень симпатичны. Но я часто сталкивался с тем, что американцы и европейцы хотят видеть именно героев-мужчин – мол, если главную роль получает девчонка, то это несерьезная вещь какая-то. Но мне самому про девочек интересно игры сочинять, хотя, наверное, это не так выгодно коммерчески. **смеется**

А кстати, почему так лихо интригу в той первой игре закрутили? Мол, что девочка должна отбить у подруги своего парня, которого та увела. В похожих играх-то предлагается просто крутить романы с «бесхозными» кавалерами.

Как только я попал в Sega, мне сказали: «Придумай такую игру, которая понравилась бы девочкам». И тогда мы придумали эту фабулу: дескать, девочке нужно собирать цветы, чтобы к ней в итоге мальчик вернулся. В то время было очень мало игр, рассчитанных именно на девочек, вот мы и решили заполнить нишу.

Вы уже несколько игр сделали для iPhone – платформы, которая сейчас пытается соперничать с консолями от Nintendo. Как вы считаете, насколько она подходит для традиционных игр и может ли она действительно конкурировать с той же DS, например?

Самая сильная сторона iPhone, которая нам (в Prope) сразу же понравилась, – это система дистрибуции Apple. Когда выпускаешь игру, то на то, чтобы ее локализовать, уходит несколько месяцев. А для iPhone игра выходит сразу в 80 странах, нам это было очень удобно.

Но насколько я знаю, PSN и Xbox Live работают по тому же принципу. Или там процесс одобрения больше времени занимает?

Есть один платформодержатель – не буду говорить, о ком идет речь, – у которого для каждой страны свои правила по контенту. С такими проектами всегда много мороки, и для нас подобная система не очень удобна. Нам больше подходит то, что предлагает Apple, – одну и ту же игру сразу для всех публиковать.

Часто спорят, считать ли игры искусством или нет. А вы как думаете?

Такие же споры велись по поводу кино, считать его искусством или нет… По мне так кино – это кино, искусство – это искусство, игры – это игры… Но вот взять, например, игры о Марио – их не перестают делать уже около 25 лет, и такой долгий срок дает повод назвать их классикой, причислить к искусству.

А чем вы занимаетесь в свободное время, когда не придумываете игры?

Играю с сыном, а еще уже одиннадцать лет увлекаюсь гонками, еду на трек и гоняю на спорткаре.

Ого! А что у вас за машина?

Lotus Elise.

Что вы думаете об TGS 2010?

Я не думаю, что что-то сильно изменилось. Ну, может быть, из-за экономической ситуации она проходит чуть поскромнее, чем в прошлые годы. Но вот стенд Level 5, например, меня очаровал – может, потому что такие игры моим вкусам соответствуют, но я всегда смотрю на их новинки и радуюсь, что они продолжают выпускать то, что мне нравится. **СИ**



Интервью: Ёсинори Оно



Евгений Закиров

Два года назад, когда Street Fighter IV еще не вышла, мы ездили в Осаку, чтобы расспросить Ёсинори Оно о подробностях создания игры. Теперь же беседуем с ним в Москве! Оно – почетный гость J-pop Festival, фестиваля японской поп-культуры, устроенного посольством Японии. Через час ему пора на сцену: рассказывать об истории Street Fighter и проверять, насколько хорошо слушатели разбираются в сюжетных тонкостях сериала. «Скажите, а почему на Gamescom вы переоделись в Чунь Ли, но не в Бланку, персонажа, с фигуркой которого всегда фотографировались?» – спрашиваем, пока оператор ставит свет (видеозапись интервью можно будет увидеть в следующем номере «СИ»). Оно смеется: «Для Бланки нужен слишком сложный грим! С Чунь Ли все гораздо проще».

? Много ли времени занимает создание файтинга?

В файтингах есть определенный порядок производства новых выпусков. Первые полгода-год занимает брейншторминг («мозговой штурм») сам процесс производства длится 2 года, как правило.

? Можно ли предугадать реакцию поклонников конкретного сериала и жанра в целом?

После Street Fighter III мы были полностью удовлетворены проделанной работой и решили временно не выпускать файтинги. Однако за эти десять лет разницы между SF III и SF IV мы получили огромное количество писем от фанатов сериала: «Почему бы вам не сделать новую игру? Почему бы не выпустить новое издание?» Поэтому мы были уверены в положительной реакции фанатов.

? С выходом Street Fighter IV заговорили о возрождении жанра файтингов. Так ли это на самом деле?

В период с 1990 по 1995 год был пик количества фанатов файтингов по всему миру. Однако с 1995 до примерно 2008 года это количество неуклонно снижалось, и мы отказались от выпуска новых игр жанра. Но к 2008 году подросло следующее поколение геймеров, да и многие старые фанаты уже истосковались по «файтерскому раю». Так что с того момента количество играющих в SF IV еще не достигло своего пика и будет расти в дальнейшем, я надеюсь.

? Работать с сериалом Street Fighter, должно быть, очень сложно. Есть большая группа поклонников третьего выпуска, но многие до сих пор играют в разные версии второй части. Почему Street Fighter IV тяготеет именно ко второму выпуску?

Если смотреть с точки зрения продаж по всему миру, то SF III оказался полным провалом. Фанатов у него почти не было, поэтому он не продался и играли в него одни хардкорные ценители файтингов – верхушка пирамиды. SF II, напротив, пришелся по душе почти всем типам геймеров (охватил всю пирамиду целиком). Поэтому мы хотели возродить эту пирамиду из 90-х в нашем времени и, занявшись новым выпуском, взяли за основу SF II.

? Подборка персонажей в Super Street Fighter IV весьма разнообразная. При этом новичков не так много. Вы не хотели полностью поменять действующих лиц, представить совершенно новых и незнакомых бойцов?

Игрой с радикально обновленным ростером, в который почти никто из прежних героев не попал, была SF III. Поэтому мы решили сохранить большинство основных бойцов, за которых не надо было читать толстые мануалы перед тем, как начинать играть, и добавить только 10-20% новых персонажей, которые вдохнут новую жизнь в игровой баланс.

? Расскажите, когда же выйдет Street Fighter III: Third Strike Online Edition? Чем он будет отличаться от старой версии? Как изменится графика?

Во время работы над SF IV я думал выпустить онлайн-версию SF III. И я хотел просто сделать римейк чужими руками. Однако фанаты стали писать мне: «Ты создатель, что же ты теперь игнорируешь свое детище?» Я понял, что такой релиз не удовлетворит нашу основную аудиторию. Поэтому, чтобы фанаты были довольны, в SF III: Online Edition под моим руководством мы собираемся предусмотреть удобную систему поиска соперников по всему миру, системы общения игроков между собой в онлайне. Однако о добавлении новых персонажей пока не думали.

? Я всегда играл за Балрога (в Европе и Америке его зовут Вега) и Чунь Ли. В Super Street Fighter IV играть за Чунь Ли сложно. Почему так сделано?

Я впервые слышу, что за Чунь Ли стало сложно играть. Буду рад, если вы расскажете подробнее об этом позднее. Что касается Веги, то после выхода Street Fighter IV, не Super Street Fighter IV, много говорили, что им сложно играть. В SSF IV мы «улучшили» его, однако нам продолжают приходить жалобы на этого персонажа. Так что в Японии 16 декабря выходит следующая версия, Arcade Edition, где Вега был еще больше «поднят», и на этот раз, я надеюсь, нам удастся всем угодить.

ХАДОКЕН, ШОРЮКЕН, ТАЦУМАКИ!

Если не секрет, каким бойцам отдают предпочтение японские геймеры?
Японцы очень подвержены влиянию моды. Если Рю силен, все играют за Рю. Если Сагат стал считаться более сильным, все переходят на Сагата. Кэмми стала сильнее, все дружно начинают играть за нее. В данный момент Фей Лонг кажется всем наиболее сильным, и все учатся за него драться. Таким образом, каждый профессиональный игрок способен освоить всех персонажей. Я, однако, подобный подход не одобряю и считаю, что мастерства можно добиться, только посвятив себя одному персонажу.

Как обстоят дела с залами игровых автоматов в Японии? Есть ли спрос? Или геймеры привыкли покупать аркадные стики и играть дома?
Современное состояние залов аркадных автоматов лучше всего передает образ Сибири и ее холодов. И разогреть этот рынок на данный момент кажется мне очень трудной задачей.

Если рассматривать японских геймеров в виде пирамиды, то верхушка, безусловно, предпочитает играть и встречаться лицом к лицу. Это похоже на среду настоящих единоборств, таких как дзюдо или каратэ: люди хотят видеть своего противника. Что касается основания и середины пирамиды, то эти люди скорее хотят спокойно получать удовольствие от игры по онлайну с виртуальными противниками. Это справедливо не только для Японии, и текущая ситуация такова, что число таких геймеров будет только увеличиваться.

Вы один из самых активных пользователей Twitter! Не устаете?
Спасибо большое! Я бы обязательно хотел увеличить количество российских фолловеров, так что напечатайте, пожалуйста, мой адрес в Твиттере. (без проблем – @Yoshi_OnoChin. – Прим. ред.)

Вчера вы написали в Twitter, что вас кормят борщом, икрой и водкой, и что русская еда очень вкусная. Какие-нибудь комментарии?
Во-первых, круче всего была икра. А вот водка для меня оказалась жестковата! Вчера выпил две рюмки водки, и меня подвел организм. Было ощущение, что у меня что-то взорвалось в животе. Так что пришлось часто бегать в туалет.

Вы часто путешествуете по разным странам. Складывается впечатление, что офисы Capcom есть везде! Без вас работа не клеится?
Дело в том, что после всех этих бесчисленных интервью, встреч с различными людьми в разных странах и так далее, когда солнце заходит за горизонт, я достаю ноутбук и пишу дизайн-документы. А еще в Америке и Европе у меня всегда с собой девкит (developement kit) разработчика, где я прогоняю и отлаживаю различные мелочи. И ночью, внеся свои поправки, отправляю команде в Японию. В Россию я его, правда, не повез.

Вся надежда на вас! Внесите ясность: Поизон (Poison) – это мужчина или женщина? Есть ли шанс увидеть Поизон в Street Fighter x Tekken?
А! Со времен Final Fight, примерно до 1993 года, в официальных комментариях Capcom ее называли Она/Он (She/He, Shemale).

А как сейчас?
Сейчас мы называем ее Newhalf (женщина, которая раньше была мужчиной).

Как вы тестируете файтинги до того, как показываете их публике?
Если прислушиваться только к таким известным профессиональным игрокам как Дайго «The Beast» Умехара или Джастин Вонг, то есть большая вероятность получить новый SF III: у нас получится игра только для верхушки пирамиды потенциальных пользователей. Но желающих приобщиться к нашим файтингам намного больше! При подготовке очередного выпуска мы прислушиваемся к мнению авторитетных игроков в SF и берем его на заметку, но кроме того учитываем пожелания обычных сотрудников нашей компании, работающих в отделах проверки качества игр и занимающихся игровым балансом.

Выйдет ли Super Street Fighter IV Arcade Edition на консолях?
Нууу… Если я вам сейчас отвечу: «Да, она выйдет!», то в Capcom USA на меня разозлятся, так что я вам скажу: «Не знаю».

Будут ли в Street Fighter x Tekken пэрри (parry), фокус-атаки, ультры? Прожектайлы у персонажей со стороны Tekken?
Во время наших встреч с Харадой из Namco Bandai, мы много обсуждали ту информацию, которой следует делиться с публикой. Но с моей точки зрения вполне может быть, что Кадзуя сможет кидать хадокен, а Нина сможет сделать тацумаки («вертушку ногой»). В данный момент мы занимаемся отладкой персонажей из Tekken, чтобы они смогли сражаться с нашими бойцами на равных условиях. Мне хотелось бы вам рассказать множество интересностей об этом проекте, но все же вам придется немного подождать. Через некоторое время я смогу наконец пролить свет на многие составляющие Street Fighter x Tekken.

Super Street Fighter IV для 3DS выглядит интригующе. Но понравится ли управление в этой версии игрокам, которые играют дома или в аркадах?
Когда мы создавали SF IV, то ориентировались на тех, кто играл в SF II, то есть на всю пирамиду. Я очень благодарен той половине когда-то игравших в SF II, которые вернулись в SF IV. Однако я верю, что еще примерно половина пирамиды, повзрослев, сказали себе: «Ну нафиг эти файтинги!». Именно ориентируясь на таких пользователей, мы сначала предложили SF IV для iPhone. А затем решили не останавливаться на достигнутом и, чтобы удовлетворить интересы этой аудитории, собрались выпустить SF и для набирающей популярность 3DS.

Не хотели бы вы, чтобы ваши дети в будущем стали геймдизайнерами?
Речь идет о японских детях вообще?

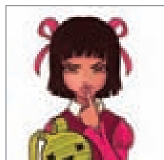
Нет, конкретно о ваших детях.
Но дело в том, что у меня их нет.

Тогда о ваших будущих детях.
Ах, о будущих! Хмм… Это очень трудный вопрос. Сам бы я не пожелал детям такой тяжкой участи. Но мне хотелось, чтобы они хоть чуть-чуть почувствовали то удовольствие от создания новых вещей, которое я испытываю. Но с другой стороны, мне бы хотелось, чтобы мои дети могли бы встречаться с интересными людьми по всему миру не только по работе, как вынужден это делать я. Очень сложно дать однозначный ответ.

Сейчас я, к сожалению, не в костюме персонажа SF IV. В данный момент мы заняты производством Street Fighter x Tekken. Скоро станет теплее, и я смогу приехать рассказать вам новые подробности об этой замечательной игре в следующем интервью. До новых встреч! ХАДОКЕН! **СИ**







Наталья Одинцова

› Интервью: Yakuza 4

Yakuza 4 вышла в Японии еще в марте этого года, а до нас доберется не раньше следующей весны. Как и в предыдущих выпусках Yakuza, сюжету здесь уделяют не меньше внимания, чем зрелищным бескомпромиссным дракам. А проникаться неповторимым местным колоритом (например, наведываясь в аркадные залы и караоке-бары) предлагают не реже, чем дубасить уличных хулиганов мусорным бачком. На случай, если европейские журналисты ненароком запамятовали, в чем главная особенность этого выпуска, на осеннем пресс-показе Sega в Лондоне гостям еще раз напоминают: к Кадзуме Кирю, бессменному герою сериала, присоединятся еще трое играбельных персонажей. Переключаться между всеми ними на лету не позволят, однако для каждого предусмотрят собственную сюжетную кампанию и набор уникальных боевых приемов. Игру опубликуют «без купюр»: отсутствовавшие в западной версии Yakuza 3 хост-клубы триумфально возвращаются. Тосихиро Нагоси, отец сериала, в Лондон накануне TGS не примчался, но прислал вместо себя продюсера Масаёси Кикути, которого мне и удалось расспросить о подробностях создания Yakuza 4.



? Нагоси-сан неизменно приглядывает за всеми выпусками сериала (в титрах его всякий раз указывают как главу проекта), но насколько основательным был его вклад в Yakuza 4?

Конечно, по мере того, как сериал развивался, степень личной вовлеченности Нагоси-сана в процесс создания новых Yakuza менялась. Тем не менее, обычно он активно участвует в разработке концепции: когда мы обсуждаем, что за игру собираемся сделать, какова наша цель и как мы собираемся нашу новинку продвигать. Когда этот этап завершен, он уже каждодневно с нами не совещается, но с определенной периодичностью проверяет, как у нас идут дела. Следит, нет ли каких-то трудностей.

? А с чего вы обычно начинаете, когда придумываете новый выпуск? Ищете свежие геймплейные концепции или же определяетесь с антуражем, новыми городами?

На самом деле вы сами ответили на свой вопрос, потому что мы пробуем несколько разных подходов. Прикидываем, как можем на этот раз разнообразить геймплей, а заодно и локации выбираем – решаем, в Токио у нас все происходить будет, или же на Окинаву или в Осаку герой заглянет. И еще над историей думаем: как подать ее на этот раз, как увязать с какими-то новыми игровыми механиками. Получается такой комбинированный подход.

? Кирю всегда оставался главным героем сериала, но что если его история в один прекрасный день все-таки завершится? Yakuza завершится вместе с ним?

Хороший вопрос! Мы давно экспериментируем, пытаясь найти ответ, и возможно, им станет как раз четвертый выпуск: у нас три новых героя помимо Кирю. А в Black Panther для PSP Кадзумы вообще нет, и персонаж с ним никак не связан.

То есть да, есть вариант, что сериал продолжат выпуски с другими героями, и мы пока не знаем, останется ли Кадзума во всех будущих Yakuza или же нет.

? А сделать одной из героинь девушку вы не думали? Я говорила с Камией-саном по поводу Байонетты, и он сказал, что среди японских разработчиков есть такое суеверие: мол, нельзя главную роль отдавать женщине, продажи плохие будут.

У нас дело скорее в сути Yakuza: сериал рассказывает о криминальном мире, и в таких условиях довольно сложно придумать главную роль для женщины. Это, тем не менее, может произойти, мы обсуждали такой вариант, но пока нет решения воплотить его в жизнь.

? А вообще это правда, что японские разработчики сознательно не хотят женщинам главные роли отдавать?

Мне сложно говорить за всех, но у меня не сложилось впечатления, что такой предрассудок действительно существует. Вот сейчас вспомнил сразу несколько игр, где у девушек – ведущие роли. Вот только обычно это адвенчуры или RPG. В экшнах такое реже увидишь, и, опять же, мне кажется, что тут все-таки жанр очень многое определяет, а не какие-то суеверия. Лично я помню, как меня в свое время впечатлила Лара Крофт, на мой взгляд, она – один из самых ярких игровых персонажей.

? А почему вы решили остановиться на четверых героях? Мол, раз эта Yakuza идет под номером 4, то и персонажей будет столько же? А в Yakuza 10 окажется десять играбельных героев?

Да, вот это здорово было бы! В случае с Yakuza 4, мы думали, кого еще можем предложить в дополнение к Кадзуме. И решили, что нам требуются герои, которые бы тоже производили впечатление крутых, жестоких парней, но при этом отличались от Кирю. Очень много думали над вариантами, обсуждали их и в итоге остановились на трех: у них разные судьбы, разная мотивация, разные проблемы. Вот Сюн Акияма – ростовщик, и для ростовщика он очень необычен. Потом у нас есть эдакий «одинокий волк» – Масаёси Танимура, полицейский. И заключенный, который пытается устроить побег, Тайга Саэдзима. Каждый чем-то обогащает игру, привносит в нее новое.

? Вы вот сказали, что Кирю по характеру – человек жестокий. Но у меня никогда не складывалось впечатление, что он так же жесток, как Кратос, например. Наоборот, в каждом выпуске Yakuza показывают, насколько Кирю человечен.

На мой взгляд, Кирю вообще сложно сравнивать с Кратосом, потому что God of War рассказывает об очень нереалистичном мире и герой такой игры уже по сути своей не может быть реалистичным персонажем.

Что же о том, что с каждым выпуском Кирю становится менее жестким — мне кажется, что, как и в реальности, по мере того как человек взрослеет, набирается опыта, он лишается былого максимализма, и я именно так воспринимаю перемены, происходящие с этим персонажем.

? А вы не хотели сделать мир в Yakuza полностью открытым? Или это противоречит вашему изначальному замыслу?

Да нет, мы с удовольствием расширим количество доступных локаций, сделаем их крупнее, как только технических ресурсов хватит на то, чтобы обеспечить нужный уровень детализации.

? Но ведь в Yakuza вы всегда стараетесь рассказать историю, поведать о человеческой драме. А в игре с открытым миром сложно раскрывать характеры персонажей и т.д.?

Да, вы правы, но мне кажется, такое все таки можно сделать. Собственно, мы как раз сейчас думаем, как и историю хорошо преподнести, и мир более открытым сделать, так что надеюсь, отыщем правильный баланс.

? Западные фэны Yakuza чаще всего хотят узнать, будет ли что-то вырезано из локализованной версии. А о чем вас постоянно спрашивают японские поклонники сериала?

смеется Наверное, в какой город мы на этот раз отправим Кадзуму. **СИ**



Black Panther (PSP)

Главный герой «карманной» Yakuza не связан с Кадзумой Кирю: Тацуя Укиё - всего лишь первоклассный уличный боец. Он решает поправить свое финансовое положение, ограбив ростовщика, и случайно убивает важного человека из клана Тодзё (по сюжету Yakuza, к этому же клану принадлежит Кадзума). Чтобы спастись от гнева якудза и от полиции уйти, он решает сбежать из Камуротё (ветераны сериала уже хорошо изучили этот вымышленный район Токио, списанный с реального Ка-букитё). Но смыться Тацуе не дают: вынуждают стать участником под-польных боев «Жар Дракона» (Dragon Heat), чтобы искупить вину перед кланом. На геймплее это сказывается следующим образом: в конце каждой главы героя ждет поединок на ринге. Обычные драки на улицах Камуротё (уличные бандиты все так же задиристы, как и раньше) также проходят на отдельных аренах из-за ограниченных возможностей PSP. Боевая система копирует знакомую по предыдущим выпускам Yakuza: два типа ударов, захват, возможность парировать вражеские удары, а также подбирать предметы и лупить ими противников. То и дело, когда бойцы входят в клинч, геймеру предлагают быстро нажимать на любые кнопки, чтобы не упустить право ударить первым.

Тему уличных банд в Black Panther постарались раскрыть с невиданной прежде глубиной: герою предстоит столкнуться с четырьмя группировка-ми. Они пытаются поделить Камуротё, а в перспективе захватить контроль над всем Токио. Хост-клабы, аркадные залы, побочные квесты, магазины с реально существующими прототипами – все, чего ждут от Yakuza – здесь тоже есть. Японцы новинкой уже вовсю наслаждаются, и к середине октя-бря количество проданных копий Black Panther составляло около 240 тыс.





Yakuza Of The End (PS3)

Единственный до сих пор побочный выпуск Yakuza рассказывал о том, как Кадзуме Кирю жилось в средневековой Японии. Теперь же выяснится, как отважный герой всех номерных Yakuza отреагирует на нашествие зомби. И судя по всему, расправляться с живыми мерт-вецами предстоит не только ему. Как и в Yakuza 4, в Of The End будет несколько играбельных персонажей: к Кадзуме присоединится Сюн Акияма из Yakuza 4, а также более давние знакомые - одноглазый Горо Мадзима и бывший «дракон Кансая», Рюдзи Года. Отстоять лю-бимый (хотя и основательно порушенный Камуротё) от захватчиков смогут даже NPC вроде девочек из хост-клубов: их, как сообщает Famitsu, тоже разрешат брать в напарники.

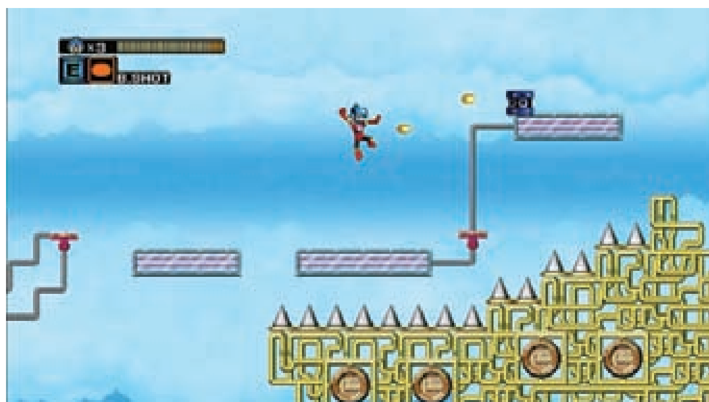
Концепцию Of the End Тосихиро Нагоси описал словом «разрушение», но пообещал, что, как и прежде, в новом выпуске найдется место не только скрупулезно воссозданным уголкам Японии или зрелищ-ным жестоким дракам, но и рассказам о человеческих драмах (что, правда, в контексте зомби-апокалипсиса звучит довольно своео-бразно). Заодно героев обучат не только избивать противников, но и расстреливать: игроки могут как пользоваться автоприцелом, так и положиться на собственную меткость. Более того, в каких-то ситуациях удастся бить врагов и палить по ним одновременно, но о подробностях в Sega пока умалчивают. Как и прежде, боевые успехи помогают накапливать энергию для суперудара – на этот раз он на-зывается Heat Snipe.

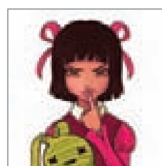
По сюжету зомби нагрянут в Камуротё в апреле 2011 года, но вот да-та релиза Of the End до сих пор неизвестна.





› Mega Man Universe





Наталья Одинцова

PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ

Отец Mega Man Кейдзи Инафуне охарактеризовал Mega Man Universe как игру, которая не укладывается в шаблонные представления о том, каким должен быть выпуск этого сериала. Демоверсия на Tokyo Game Show свидетельствовала, как сперва казалось, об обратном: когда видишь уровень, словно позаимствованный из платформера для консоли с 8-битной графикой, так сразу и вспоминаешь самых что ни на есть классических «Мегамэнов». Однако теперь вместе с готовыми этапами пользователи получат конструктор: смогут изобретать собственные линии препятствий для неутомимого супергероя и обмениваться ими с другими геймерами по сети. Редактор уровней был и в Mega Man Powered Up для PSP: сейчас в Capcom не готовы рассказывать, что из него перекочевало в Universe, но обещают не переусложнять процесс творения – думают в первую очередь об интуитивности и простоте. А еще о том, как бы угодить соотечественникам: продюсер Акико Ито заметила, что американцев необходимость строить этап с нуля не пугает, а вот японцы комфортнее себя чувствуют, работая с шаблонами.

Сюжет и базовые уровни позаимствуют из Mega Man 2; знакомые по этой части боссы тоже появятся в новом выпуске. Сам Мегамэн предстанет в нескольких ипостасях. Помимо них, список играбельных персонажей пополнят приглашенные звезды из других сериалов издательства, вроде Street Fighter. Ито, кстати, проговорилась, что любит цикл о Фениксе Райте и не прочь подумать, как бы добавить в Universe кого-нибудь из тамошних знаменитостей: пусть, мол, вводят противников в ступор воплями «Протестую, ваша честь!». По ее словам, так решение добавить гостевых персонажей и приняли: подумали, что геймерам будет интересно увидеть, как преображаются знакомые уровни, когда проходишь их за героя, чьи навыки отличаются от тех, которыми владеет Мегамэн. И сейчас пристально следят за откликами фэнов: выясняют, кого им больше всего хотелось бы увидеть в Universe.

Оставят место и для персонажей, принадлежащих другим компаниям. Например, на TGS подтвердили, что в игру добавят Гатчапина – зеленого динозавра, который для японцев – почти как для нас Хрюша или Степашка из «Спокойной ночи, малыши». Более того, на случай, если даже такой коллекции окажется мало, геймерам разрешат создавать собственных героев из доступных запчастей, а также модифицировать уже имеющихся бойцов. Полный набор деталей придется собирать по ходу игры. Сколько всего предусмотрят способов разжиться новым добром, пока неизвестно, но наверняка полезными железками одарят и после победы над боссом, и за преодоленный уровень.

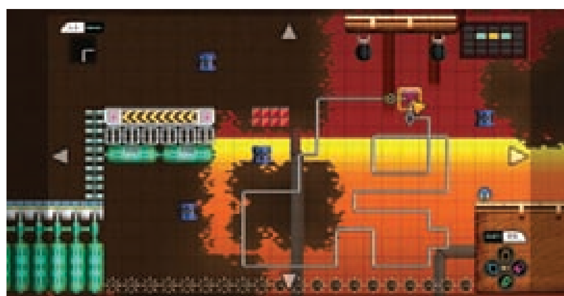
Как выяснилось, идею сделать Universe подал сам Инафуне, а в команде хватает сотрудников, участвовавших в разработке двух первых Mega Man. Концепцию игры обдумывали чуть меньше года , а воплощением начали заниматься этой весной. На TGS новинку представляла только Ито; ей я и задала накопившиеся вопросы.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3 (PSN), Xbox 360 (Xbox Live)
Жанр:
action.platformer.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Capcom
Мультиплеер:
не заявлен
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ МОГУТ ИЗОБРЕТАТЬ СОБСТВЕННЫЕ ЛИНИИ ПРЕПЯТСТВИЙ ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ.





Интервью: Акико Ито

? Персонажи в Mega Man Universe различаются навыками, у каждого свои сильные и слабые стороны. Как вы проверяете уровни, созданные игроками? Вдруг какой-то из них невозможно пройти за определенного героя?

Мы надеемся, что все утрясется естественным путем. Что люди будут делать уровни, и вы, взяв любимого персонажа, сможете преодолеть – пускай и с большим трудом – все препятствия. Вот, скажем, какие-то герои могут прыгнуть высоко, но не далеко. И конечно, при таком раскладе с какими-то этапами у них обязательно возникнут сложности. Нам кажется очень привлекательным такой вариант развития событий: встречаясь с каким-нибудь сложным для вас пользовательским уровнем, вы начинаете модифицировать своего подопечного, чтобы отыскать такой вариант, при котором вы с этим заданием справитесь в два счета. Так что нас не беспокоит возможность появления сложных уровней, напротив, нам интересно посмотреть, что придумают геймеры.

? Когда я услышала, что экипировка влияет на параметры персонажа, то подумала – а вдруг окажется, что понравившаяся мне видом комбинация запчастей превратит героя в копушу и слабака? То есть, что придется всегда использовать только какой-то гарантированно полезный набор предметов?

На мой взгляд, в Megaman навыки и параметры персонажа – не самое главное. Куда важнее, насколько ловок тот, кто этим героем управляет. Конечно, персонажи различаются и по оружию, и по умениям, но выбирая, что включить в игру, мы все же руководствовались определенными правилами: следили, чтобы не было безусловно выгодных и провальных комбинаций. Ведь нам хотелось разнообразить прохождение, сделать его интересным за счет обилия вариантов по кастомизации, а не усложнить или же, напротив, совсем уж облегчить кому-то путь к победе. Проходя уровень разными персонажами, вы всякий раз получаете новый опыт. Так что не беспокойтесь из-за костюмов. Все равно в конечном счете главное – сколько вы тренировались.

? А облик врагов менять разрешите?

Мы серьезно подумывали добавить такую опцию и сейчас пристально следим за реакцией публики на новые анонсы. Если люди заявят, что им очень хочется увидеть кастомизацию врагов, то мы наверняка придумаем что-нибудь, чтобы оправдать их ожидания. Но пока решение еще не принято.

? Когда у вас появляются персонажи из других игр, кто определяет,

как они будут представлены? Вы сами или же правообладатели?

Все зависит от компании. Кто-то предоставляет нам полную свободу действий и одобряет все наши идеи относительно этих героев, кто-то более ревниво относится к собственным персонажам и приходит со своими задумками, обсуждает с нами возможные варианты, следит за ходом разработки. Точно так же обстоят дела и с внутренними студиями Capcom. Так что всякий раз речь идет об индивидуальном подходе. Нет какой-то одной-единственной схемы, по которой мы со всеми работаем.

? Почему вы решили использовать очень простую двухмерную графику? Чтобы сохранить дух ретро или были какие-то другие причины? Ведь по сравнению с той же LBP игра сейчас выглядит куда более просто, не слишком впечатляет визуально.

Да, мы намеренно хотели оставить все очень простым. Хочу еще заметить, что в LBP2 вы придумываете новые игры, меняете геймплей, а у нас вы проходите уровни Megaman. И у вас никогда не будет повода в этом усомниться – это все тот же «Мегамэн», все те же правила, которые ветераны сериала помнят настолько хорошо, что они у них в пальцах уже. И мы поняли: чтобы мотивировать геймеров действительно выжать максимум из подобной новинки, нам важно не мудрить с графикой. Ведь как было изначально? «На такое-то количество блоков персонаж сможет прыгнуть, а вот такое уже не осилит». Возможно, вы не в курсе всех этих закономерностей, но если долго играете в Megaman, то интуитивно чувствуете, как все устроено. И поэтому, оставив графику достаточно простой, похожей на старые выпуски «Мегамэна», мы добились того, что обнаруживать все подобные правила стало легче и веселее.

? Знаете, дизайн Мегамэна всегда напоминает мне о том, как в Японии изображали роботов в 80-е. Почему вы не отказываетесь от этой ретроэстетики?

Мы храним ей верность по многим причинам. В первую очередь, наверное, потому, что когда мы думали над концепцией этого выпуска и о том, кого подобная игра могла бы заинтересовать, то поняли, что наша целевая аудитория – геймеры, познакомившиеся с Mega Man в детстве, благодаря старым выпускам. Они запомнили героев именно такими, похожими на роботов из 80-х. И мы решили, что придерживаясь ретродизайна, сохраним дух тех Mega Man. Даже сейчас мы приятно удивляемся, видя, как много в мире таких людей, как они привязаны к персонажам. Но в то же время мы добавили новые особенности – чтобы дать всем желающим шанс исследовать этот мир, понять, по каким законам он существует.

? А почему, на ваш взгляд, сейчас в принципе так популярна тема ретро?

Мне кажется, многие геймеры теперь живут в таком ритме, что им сложно потратить, скажем, 30-40 часов на очередную RPG. Это не значит, что спроса на подобные новинки нет. Просто идея запустить какую-нибудь игру, потратить на нее минут пять и не почувствовать себя обделенным, начинает казаться очень привлекательной. И как раз ретрохиты с этой задачей отлично справляются. Есть время – проходишь несколько уровней, а когда спешишь – всего один. Возможно, именно поэтому сейчас ретро возвращается. Вот и мы Megaman Universe делаем. *смеется*

? Будете ли вы как-то премировать тех, кто сделает самый интересный уровень, какие-то знаки отличия для них придумаете? Или, возможно, позволите оценки чужим уровням выставлять?

Мы пока все еще размышляем, что именно и в каком виде у нас будет. Придумать, как поощрять авторов самых хороших уровней, отблагодарить их за потраченные силы и время – одна из наших основных задач на сегодня.

? Насколько важен «редакторский режим» по сравнению с одиночной кампанией? Это одна из основных особенностей или же просто интересная опция, эдакое необязательное развлечение?

Да, конечно, это очень важная, ключевая особенность. Мы как раз с этим расчетом и придумали Megaman Universe: хотели, чтобы игра стала еще ближе к пользователям, дала им возможность проявить собственную фантазию. Хотя, конечно, предложим и набор готовых уровней в одиночном режиме.

? А как будет выглядеть мультиплеер?

Кооперативные и соревновательные режимы в играх – сейчас тема очень популярная. Но вот порадует ли такая опция поклонников Megaman, ждут ли они чего-то подобного от Megaman Universe – большой вопрос. Нам важно знать мнение геймеров, поэтому мы пристально следим за реакцией публики на анонсы, прислушиваемся к пожеланиям фэнов. И пока у нас нет твердой уверенности, что мультиплеер так уж необходим.

? Будет ли осуществляться премодерация пользовательского контента, пока тоже сказать не можете?

Это очень щекотливая тема. Ведь если дать геймерам полную творческую свободу, могут возникнуть проблемы. Так что мы все еще ведем переговоры с платформодержателями. Но также не хотим и связь с пользователями терять: нам интересно посмотреть, что за уровни люди сочинят, и уже на основе этого материала решить, как сделать так, чтобы большая часть из придуманного была доступна. **СИ**





ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции
   – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8(495) 545-09-06;
   – по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в январе, то журнал будешь получать с марта.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка **на 6 месяцев** **с доставкой** стоит 1300 рублей (без подарочного журнала).
Подписка **на 6 месяцев** **без доставки** с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул.Грузинский вал, д.27-31 – **всего 666 рублей.**

Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку в течение недели, начиная со следующего дня после дня выхода журнала.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495) 663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «   »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 201   г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

Прошу выслать бесплатный номер журнала

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ______ корпус ______
квартира/офис ____________
телефон (код   ) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________»	
с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

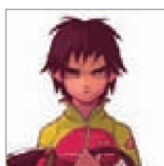
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________»	
с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Одна из самых интересных новинок GT5 – погодные условия. Жаль, что открываются они практически последними.



Юрий Левандовский

Gran Turismo 5

Gran Turismo 5, наверное, самый большой долгострой от Sony. Игра, которая должна была продавать систему PlayStation 3, но постоянно по необъяснимым причинам всё откладывалась и откладывалась.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Polyphony Digitals
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
vs.local/online
Страна происхождения:
Япония



И вот, по истечении без малого шести лет, она наконец-то появилась на прилавках. Нам до последнего не верилось, что можно взять диск, загрузить его в консоль и запустить полноценную финальную версию. Прошел день, другой, третий… первый мандраж спал и можно обстоятельно и серьезно подойти к обзору.

Хотя, знаете, нельзя. Нельзя Gran Turismo 5 судить на основании короткого знакомства. Ведь Кадзунори снова сделал игру такой, чтобы «проходить» её можно было неделями, и при этом всё самое интересное всё равно будет ждать впереди.

Главное, с чем это связано, – прокачка. Да, теперь в Gran Turismo есть самая настоящая прокачка, как в JRPG. И ведь пока не прокачаетесь до 30-го уровня и не «завалите самого крутого босса», попросту не сможете оценить и половины прелести игры.

Прокачка здесь влияет на всё: на то, можете вы купить автомобиль или нет, на то, есть ли у вас в игре повреждения или нет, даже на количество локаций в фото-режиме. Более того, привычные всем лицензии остались, но теперь они совершенно не нужны, чтобы участвовать в более крутых соревнованиях. Теперь это всего-навсего интересные задания, которые приносят много опыта в случае их успешного выполнения. Вообще опыт (как, впрочем, и деньги) зарабатывается, конечно же, победами. И его количество зависит от того, насколько крутое соревнование и насколько сложное задание вам удалось преодолеть.

Итак, помимо обычных гонок, где нас ограничивают какими-либо типами или марками автомобилей, есть настоящие «автомобильные квесты» – особые задания по вождению. Например, вам предстоит обучение драфтингу от Джефа Гордона и спецзаезды по трассе телепрограммы Top Gear. Все эти задания чаще всего очень сложные, но и опыта приносят огромное количество.

К чему так много слов о прокачке? Все очень просто: на момент написания статьи я прокачался лишь до 16-го уровня и, признаюсь честно, не успел опробовать и половины из тех новинок, что заготовили для нас разработчики. А ведь лишь после 20-го уровня открываются приличные повреждения, погода, смена дня и ночи на таких трассах, как Nurburgring Nordschleife, и прочие мелочи.

И в этой статье хочется рассказывать только о том, что увидено собственными глазами, стопроцентно известно и тщательно протестировано. О том, что в Gran Turismo 5 может оттолкнуть будущих покупателей или привлечь.

Итак… Да, в игре всего две сотни «элитных» машин. Именно они выглядят настолько круто, что на стоп-кадре такое виртуальное авто легко спутать с фотографией настоящего. Остальные восемьсот – это хорошо смоделированные болиды (часто на уровне той же Forza 3), но у них нет ни кокпитов, ни повреждений, ни проработанного днища.

Следующее – графика. Картинка в игре, с одной стороны, просто умопомрачительная – особенно когда на треке меняется в реальном времени день и ночь; освещение здесь, пожалуй, лучшее



в жанре. Но, не обошлось и без известных всем еще с «Пролога» проблем. Здешние деревья, например – лишь картонные декорации, которые отлично выглядят на скорости за сто пятьдесят, но совершенно ужасны, если вы попытаетесь их рассмотреть. Никуда не исчезли и корявые динамические тени, которые будто назло отличной во всём картинке то и дело складываются в ужасную мозайку из крупных квадратов. И всё же, когда на треке присутствуют лишь элитные машины, и вы смотрите повтор, Gran Turismo 5 выглядит поистине потрясающе.

Подпорчен странностями и тюнинг. Например не предлагается никаких вариантов по замене стандартных тормозов, и это вызывает недоумение. Впуск, выпуск, двигатель, подвеска – меняйте и наслаждайтесь, а вот тормозов в магазине запчастей попросту нет. Также при установке спортивного глушителя внешний вид одних машин изменяется в то время как другие остаются прежними.

Как вы уже поняли, Gran Turismo 5 весьма неоднозначна и требует глубокого изучения, несмотря на то, что многие аспекты кристально ясны буквально с порога. Например, можно сразу же сказать, что физика на асфальте здесь просто божественна. Когда играешь с рулем, чувство машины совершенно непередаваемое. Причем в отличие от той же Forza 3 треки радуют рельефом: здесь есть выбоины и бугры на дорогах, здесь на разных трассах разный по сцеплению асфальт и даже выезд на траву или гравий впервые не просто замедляет машину, а имитирует сцепление колес с этой самой травой или гравием.

Про ралли можно сказать одно: они намного лучше, чем в четвертой части – видно, что разработчики очень серьёзно переработали движок, и сцепление с гравием теперь намного реалистичнее. Но насколько оно хорошо, пока сказать трудно, ведь настоящее ралли начинается только с открытия школы Себастьяна Лёба.

Кстати, нужно сразу сказать и о том, что разработчики нам обещали, но так и не сделали. Во-первых, вы не сможете моментально заливать повторы на YouTube. Во-вторых, нет никакой возможности синхронизировать реальное время суток и погоду на виртуальных трассах с реальными условиями настоящих треков. С одной стороны – обидно, с другой – разработчики обещают огромное количество патчей, и первый из них выходит незамедлительно. Нам он пока недоступен (дождитесь будущего номера), но в нём обещают огромное количество новинок, включая механические повреждения, влияющие на двигатель и трансмиссию.

С повреждениями в текущей версии игры вообще довольно много странностей: даже в так называемых соревнованиях профи они минимальны, но при этом в опциях GT Auto есть пункт «Восстановление жёсткости кузова», и это будто бы намекает на то, что мы просто ещё недостойны нормальных, полноценных повреждений. Серьёзные игроки озадачены.

Именно поэтому мы решили разбить обзор на две части, дав себе и разработчикам время, и оставить все выводы на будущее. Ведь когда ты видел двадцать процентов игры, сказать, насколько она плоха или хороша, практически невозможно. Особенно если речь о Gran Turismo 5, которая не устаёт удивлять и после релиза. Только покажется, что ты уже устал и видел всё, как игра подкидывает что-то новое – и усталость снимает как рукой.

В качестве промежуточного итога одно можем сказать точно: перед нами самая необычная и самая интересная автогонка. Она не принуждает участвовать в банальных заездах, где всё решает уровень машины, она заставляет вас почувствовать всю красоту и увлекательность автомобильного спорта – начиная заездами на картингах, которые здесь выполнены просто на пятёрку, и заканчивая раллийными заездами и реалистичным, захватывающим симулятором гонок Nascar. Обо всём этом в детальных подробностях мы расскажем вам в следующем номере, когда на все сто процентов изучим каждый аспект нового шедевра от Кадзунори Ямаути. И дело даже не в оценке, дело – в отношении.

ОЦЕНКА В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Самые красивые картинки в Gran Turismo 5 можно получить, конечно же, в знаменитом фоторежиме.

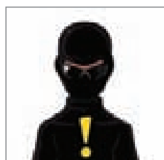


Основное меню карьеры больше похоже на блок управления космическим кораблем, настолько много здесь всевозможных опций и подменю.

Новый официальный руль

Впервые руль для Gran Turismo делает не известная всем и заслуженно ценящаяся среди геймеров фирма Logitech, а ее прямой конкурент, всегда находящийся немного в тени, – компания Thrustmaster. Называется новый руль T500RS, и насколько он хорош, нам, конечно же, пока не известно. Однако разработчики обещают самую потрясающую обратную отдачу из всех когда-либо созданных рулей. Не знаем, можно ли сделать лучше, чем у без малого идеального Logitech G25, но нам не терпится проверить. Одно можно сказать точно – руль очень дорогой. Предварительная его цена пока составляет 500 долларов, и это притом, что вы получите только сам руль и трехпедальный блок, в то время как ручка коробки передач (шесть ступеней) продается отдельно. За такие деньги контроллер и впрямь должен оказаться чем-то сверхъестественным.





Святослав Торик

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Уже в продаже



А начинается все примерно как в Bad Company – минус юмор, шутки, веселье и небанальный сюжет.

Текст и звук на русском языке

Holywar friendly

Call of Duty: Black Ops

Превентивно вычеркнем из статьи два абзаца, целиком описывающие все сюжетные перипетии Call of Duty: Black Ops, и присмотримся: а ведь седьмая часть Call of Duty, несмотря на горячечный бред сценаристов, тоже про войну и зов долга.

ИНФОРМАЦИЯ

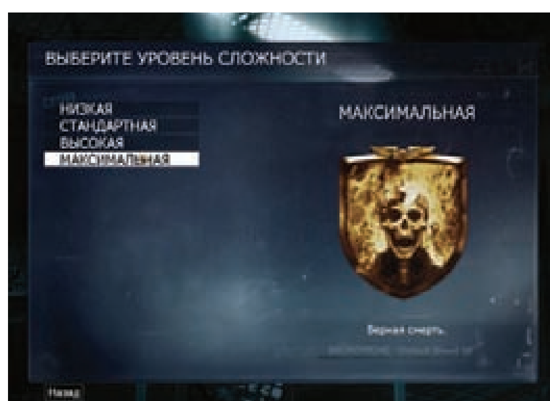
Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person. monorail
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель/дистрибьютор:
1С-Softclub
Разработчик:
Treyarch
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения:
США

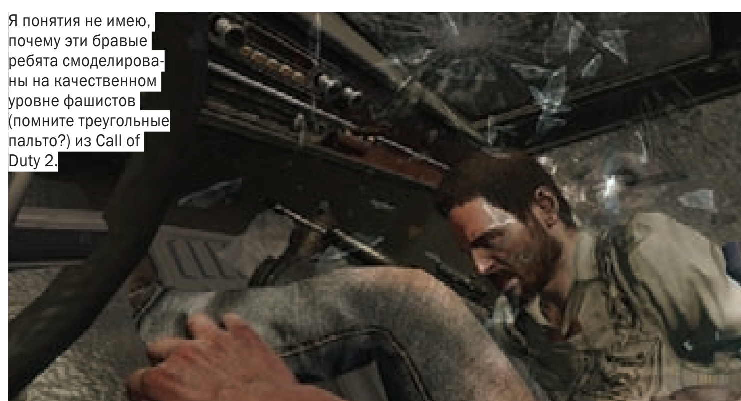
Внизу: Ну хоть в чем-то не соврали. На четвертом уровне сложности рельсовость заставляет передвигаться исключительно ползком, поскольку два попадания – это верный конец.

Игра не про какую-то настоящую войну – горячую ли, холодную ли – а войну маркетологов, где вечным долгом каждого солдата является борьба за рекламные площадки, ураганные налеты со стойками и воблерами на торговые точки и нагнетание хайпа в комьюнити и непрофильной прессе (хотя «секретный уровень в аэропорту» уже не повторить, конечно). Сражение за умы в этом предновогоднем сезоне развернулось особенно яростное, но совершенно непредсказуемое: до самого последнего момента все решали внешние факторы, из которых к разработчикам имело отношение разве что бета-тестирование мультиплеера (и, как следствие, сдержанные обзоры оного в прессе). Куда ценнее для рекламщиков в целом и Бобби Котика лично такие моменты, как недавний провал Medal of Honor, отличные продажи предыдущего шутера от Treyarch (Call of Duty: World at War разошлась 11 миллионами копий) и, разумеется, невероятный прошлогодний успех Call of Duty: Modern Warfare 2. И пока вся видеоигровая общественность с волнением гадала, что же нового подарит жанру седьмая часть знаменитого сериала, ее издатели и разработчики делали ставки: побьет их новый продукт [жизнедеятельности] рекорды продаж или нет. Побил, кстати – 5.6 миллионов копий разлетелись за первые сутки против 4.7 миллионов коробок с MW2.

Юные невоспитанники любую Call of Duty между собой называют с этакой нежной транскрипцией: «каловдутие», что в целом обозначает скорее методы маркетологов Activision, нежели качество конкретной игры (если только речь не о продукции Treyarch – тогда все встает на свои места). Больше всего мы боялись, что стереотипы и народная молва окажутся верны и что горбатого (точнее, продюсера Дейва Энтони) исправит только пронзенный осиновым колом крытый гроб в глубокой могиле. Увы, не зря боялись – CoD: BO тщательно пережевывает накопленное сериалом за эти семь лет, смешивает получившееся с грязюкой, густо замешивает с многочисленными клише и цитатами из кинофильмов, обрамляет привычным логотипом и вываливает получившуюся массу: отведай, мол, нашей продукции. Тут можно бы и возразить: Call of Duty 1 и 2 тоже не стеснялись «интерактивить» разные эпические ленты сомнительной исторической справедливости вроде разнесчастного «Спасения рядового Райна», «Врага у ворот», «Великого побега» и так далее. Но фишка в том, что Infinity Ward в своих первых играх старательно балансировала между Голливудом и историческими справками, а Treyarch на такие мелочи никогда не заморачивалась: ради зрелищности можно проигнорировать все что угодно, даже если у тебя три советника по историческому вооружению в титрах прописались.

Я помню, как на форуме разработчиков игр один из отечественных игроделов хвастался: его десятилетний сын придумал сказку, в которой фигурировали космические корабли, Джек Воробей, гигантские гусеницы и черт еще знает что (в целом этот набор лаконично охва-





Я понятия не имею, почему эти бравые ребята смоделированы на качественном уровне фашистов (помните треугольные пальто?) из Call of Duty 2.

тывал весь тогдашний кинорепертуар). На мой вопрос, были ли предприняты попытки как-то разгрести эту кашу в голове ребенка, последовало возмущение общественности, мол, детям полезно фантазировать, это развивает и все такое... Как показывает Call of Duty: Black Ops, даже некоторым взрослым следует запретить фантазировать, что уж говорить про детей. И все-таки не обойтись без двух абзацев про сюжет, о котором сами разработчики предупреждают длинным абзацем, стартующим словами: «Действие игры происходит в мире, похожем на Вьетнам, Кубу, СССР и другие реальные страны 1960-х годов».

Русский генерал Драгович в 1945-м похитил действующее химическое оружие с застрявшего во льдах Арктики фашистского корабля, переманил на свою сторону немецкого ученого и теперь хочет захватить весь мир при помощи ракеты, которая сбросит химическую заразу на США. К завшивевшему штампами про Холодную войну «сюжету» присоединяются небольшая линия про голос в голове (жирные такие аллюзии на «Бойцовский клуб», которые угадываются с точностью до раскадровки катсцен) и галлюцинации. Вот оно, я понял! Только благодаря галлюцинациям главного героя можно объяснить советский патруль с FAMAS в руках (с лазерным прицелом!) на космодроме Байконур в 1968 году, божественное появление установки с управляемой ракетой там, где только что был распределительный щит, километры невидимых стен в джунглях и еще массу весьма странных и даже противоречивых фактов.

Ситуацию могли спасти совершенно изумительные идеи, способные потрясти и запомниться, но их ровно одна штука: «Десять шагов к свободе» в эпизоде с побегом из тюрьмы. Она гениальна сама по себе, к тому же великолепно озвучена даже в русской локализации (впрочем, на Youtube можно найти оригинальный монолог в исполнении Гэри Олдмана). Она чем-то напоминает финальные кадры из Call of Duty: World at War – закройте глаза, если собираетесь поиграть – когда Резнов объясняет смертельно раненому главному герою, что они вернутся домой как герои и толкает длинную проникновенную речь. Это однозначно запоминается, но я не готов за двухминутный монолог, каким бы гениальным он ни был, отдать $60.



Работа с объектами замечательная, спору нет. Левелдизайнеры – это, наверное, единственные люди, достойные вознаграждения за свой труд.



Вверху: Скорее всего, это было slo-mo, которое разработчики по-прежнему считают актуальным. Специально для этого они придумали разбивать стекла на много-много одинаковых осколков.

Короче, вся одиночная кампания – это один сплошной facepalm и несусветное позорище. Огромные рогатки в исправительно-трудовом лагере «Воркута», развратный двойник Фиделя Кастро, обороняющие Пентагон от зомби Джон Кеннеди с Рональдом Рейганом, установка на подводной базе, посылающая сигналы «спящим» агентам – вы любите, когда вас насилуют в мозг свежими фекалиями за ваши деньги? Единственная сознательная аудитория игры – это та, которая ответит «да».

Монорельс синглплеера

Теперь, когда мы убедились, что словосочетание Call of Duty для этой игры является не более чем гарантией коммерческого успеха проекта, предлагаю дальше называть ее так, как следовало бы с самого начала: Black Ops. Но вообще, будь моя воля, я бы назвал ее Singularity 2, даром что издатель у Treyarch и Raven один и тот же. Помимо клюквенности объединяющим признаком служит то, что оба проекта конкурируют за звание «самый прямолинейный шутер 2010»; более того, циркулирует мнение, что BO потянет и на «самый рельсовый FPS в истории игровой индустрии». Даже в старых добрых виртуальных тирах от American Laser Games, где дозволялось лишь кликать левой кнопкой мыши по мафиози, наркобаронам и космическим пиратам, в определенные моменты можно было выбрать, пойти налево или направо. В творении Treyarch уже через полчаса задаешься вопросом: а зачем разработчики вообще разрешили персонажу перемещаться вручную? К чему все эти WSAD'ы? Неужто нельзя было оставить прицел, кнопку стрельбы и возможность надежно прятаться от вражеских снарядов, как в последнем Time Crisis?

Я поясню. Black Ops, будучи официальным шутером от первого лица в традициях серии, придерживается тех же визуальных маркеров, что и ее предшественники: вот здесь стол, за ним можно укрыться; вот по траншее можно



Слева: Заложница будто бы недовольна тем, что мы только что застрелили ее любимого диктатора. Вот-вот что-нибудь такое по-испански завернет! В действительности – достала пистолет и попыталась застрелить отряд диверсантов.



Я тьебя сичас убивать. Мьееееееедленно.

пройти к цели прямо или сбоку; а в тот укрепленный окоп можно спрыгнуть слева, справа или отовсюду. Однако стол оказывается единственным укрытием на всю сцену; хитроумный проход по траншее сбоку ведет к ураганному огню со стороны противника, вынуждая после загрузки чекпойнта тупо идти прямо – это самый безопасный путь. Меня подвели заносчивость и интуиция: я все еще верил, что игра мотивирует геймера принимать хоть какие-то тактические решения, а выяснилось, что она всего лишь просит снизить уровень сложности. Зато проблемы с поиском Единственно Верного прекратились: благодаря многолетнему игровому опыту, на «нормале» я смело шел напролом, периодически аккуратно падая за вовремя подставленные укрытия. Количество загрузок с чекпойнтов уменьшилось на порядок.

А еще – много кат-сцен. Слишком много. Компьютерные игры когда-то были придуманы для интерактивной взаимосвязи: игрок нажимает кнопку, программа выдает результат. В Black Ops игрок больше времени проводит в шкуре пацифиста, нежели солдата: во время роликов на движке стрелять запрещено (если вообще управление включено), так что остается лишь скучать и ждать, пока дадут разрешение открыть огонь.

Мультивселенная

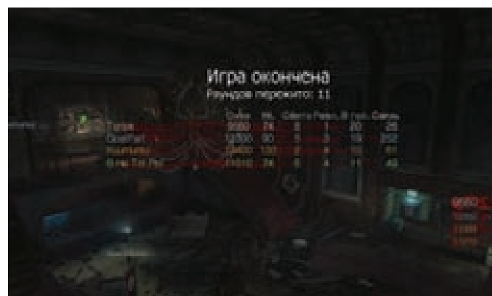
Пройдя за два, кажется, вечера сюжетную кампанию, я уже было вознамерился расписывать адские муки, ожидающие разработчиков из Treyarch, когда пришла весточка: безбожные лаги мультиплеера починили свежеиспеченным патчем! Я, признаюсь, не большой фанат онлайновых пострелушек – набегался в свое время и в Quake 2, и в Counter-Strike, когда ее разработчиков еще не купил предприимчивый Гейб Ньюэлл. А вот один мой коллега (большой поклонник шахмат и вообще спортсмен) всерьез утверждает, что если у игры нет мультиплеерной составляющей или извиняющей ее отсутствие жанровой принадлежности к adventure, то она никакой ценности для него не несет. Но решающим для меня стал тот факт, что «погонять в КОД» и сейчас является вполне пристойным предложением; у моего провайдера, например, самый часто посещаемый игровой сервер – это Call of Duty 2.

Зомбоящик

Режим Nazi Zombies, появившийся в World At War, вернулся ровно в том же виде: от 1 до 4 игроков, бесконечные толпы зомби и большой уровень, открывающий новые секции и виды оружия на очки, которые игроки зарабатывают за убийство ходячих мертвецов. Black Ops Zombies такой же скучный, как и его предшественник, даже разнообразные твари не спасают ситуацию. Уж лучше L4D2 лишний раз побегать.

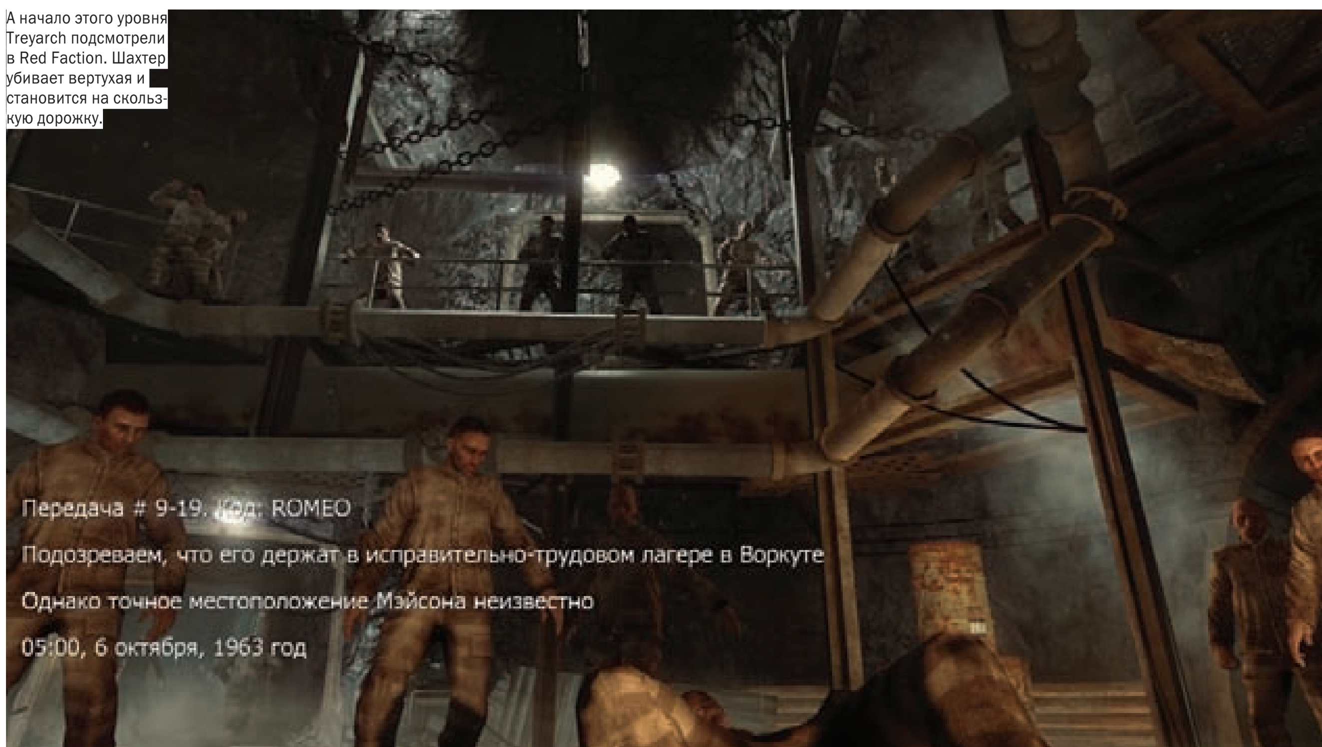
А еще есть Dead Ops – простенький аркадный боевик а-ля Crimsonland, где игрок в одиночку отстреливает все тех же умертвий, продвигаясь по уровням и собирая бонусы. Вид сверху, курсор отсутствует, прокачки нету, смысла запускать второй раз тоже.

И, наконец, на местном компьютерном терминале есть возможность поиграть в самый первый Zork, который достался Activision по наследству от купленной ей Infocom. Зачем юным геймерам – а это основная аудитория Black Ops – текстовое приключение, которое старше их на добрый десяток лет, ума не приложу.





Ну хоть что-то остается неизменным!



А начало этого уровня Treyarch подсмотрели в Red Faction. Шахтер убивает вертухая и становится на скользкую дорожку.





Самый трагический персонаж серии, сержант Резнов в этот раз особенно похож на Гэри Олдмана.

Что же увидел я в мультиплеере Call of Duty: Black Ops? Первое: достойное развитие мультиплеерных игр с огнестрельным вооружением от первого лица. Второе: скорый официальный анонс Call of Duty Online. Третье: невероятную аддиктивность, несмотря на вопиющий дисбаланс.

Началось все вполне безобидно: заметив, что данные о персонаже благополучно отсылаются и забираются на некий удаленный сервер, я не забоялся потратить время на настройку своего альтер-эго. Выбрав пункт «Рейтинговый сервер», уже через час я знал о сетевой игре в Black Ops в десятки раз больше, чем до того. И мне хотелось узнать больше, больше, еще больше! Меня отстреливали сквозь железобетонные плиты читеры, на мою голову засылали ударные вертолеты, меня адски лагало – но я не мог остановиться, я снова и снова заходил на один сервер, на другой, на третий. Весьма вероятно, что геймдизайнеры мультиплеера Black Ops брали уроки у Blizzard Entertainment: иначе бы откуда они знали, как привязать игрока к персонажу, каким образом заставить его продолжать игру, в какую степь направлять его мысль, чем тащить вдоль по игровому прогрессу? Если не обращать внимания на долгие загрузки уровней и периодические обрывы связи с серверами, где хранятся настройки персонажей, то все становится очень похоже на самую известную MMO в мире.

Проблема только одна – не обращать внимания не получится, по крайней мере, в PC-версии. На данный момент, чтобы по-человечески поиграть, мне нужно перед запуском отключать звуковую карту (иначе – дикие лаги), что отсекает немало удовольствия от процесса. Затем щелкать по ярлыку, ждать несколько секунд загрузки параметров с сервера (с шансом в 20%, что на этом моменте игра перестанет отвечать на любые запросы), заходить в контракты и выбирать нужный (30%-й шанс, что игра подвиснет на секунд десять; 5%, что зависнет наглухо), потом открывать список игровых серверов и с полминуты ждать, пока в списке не окажется нужный мне (шанс в 30%, что при выборе сервера ничего не произойдет или игра повиснет на попытке коннекта). Еще секунд двадцать – и я наконец-то в самом разгаре боя! Вот только стоило ли оно того?

Вверху слева: Добро пожаловать на Байконур. До старта ракеты с химическим оружием осталось тридцать минут.

Внизу: Эпизод с побегом на мотоцикле с шотганом на руле напомнил катание на трайках со снайперской винтовкой в Medal of Honor. Только там это выглядело как-то... адекватнее, что ли.

Возможно. Не исключено, что, продравшись через все эти мучения, я был бы готов погрузиться с головой в абсолютную тишину мультиплеерной составляющей Black Ops, если бы не тот факт, что все операции по настройке персонажа, включая одну из главных мотивационных штуковин – контракты – необходимо совершать в главном меню. То есть, выходить с уютного сервера с сыгранной командой и снова подвергаться риску подвиснуть или вылететь. Во время сражений, несмотря на стрельбу и драки, вылетов в систему и подвисаний не было. Есть и еще один важный момент: игра не сохраняет достижения, набранные в битве, до приказа «выйти в главное меню», даже если матч закончен целиком и полностью, даже если на сервере поменялись игровой режим и карта. То есть вот буквально один случайный дисконнект – и плакали те полтора уровня и три тысячи COD-баксов, что я настрелял за прошедший час.

Ложка меда: консольные версии, как обычно, работают нормально. Загрузки уровней и меню долгие везде, и нужно в лобби выходить при смене контрактов – а это неудобно. Но если у вас есть PlayStation 3 или Xbox 360, а сетевые шутеры – любимый жанр, то вернитесь чуть выше и еще раз перечитайте абзац об аддиктивности.

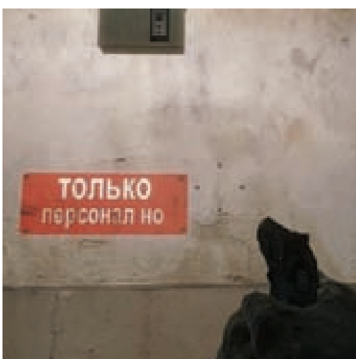
ОДИН СЛУЧАЙНЫЙ ДИСКОННЕКТ – И ПЛАКАЛИ ПОЛТОРА УРОВНЯ И ТРИ ТЫСЯЧИ COD-БАКСОВ, ЧТО Я НАСТРЕЛЯЛ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ЧАС

Черный упс

Black Ops могла стать [для меня] хорошим, бодрым боевиком – тем

Ну куда ж без них, родимых. Здравствуй, Singularity, я по тебе соскучился.







самым «ежегодным Call of Duty», но получилось, как всегда. Неудивительно, что народная любовь к Infinity Ward (которая, вообще, тоже не сахар – но об этом в следующем номере «Страны Игр») обрушивается обратной стороной на Treyarch, сотрудников которой фанаты CoD давно прозвали бездельниками и халтурщиками. «Мы отказались от бронетехники, потому что хотим дать слово пехоте» – заявил продюсер игры, скопировавший чуть ли не один в один режим «над полем боя пролетает самолет», только слегка поменявший его суть. «Мы взялись за сеттинг Холодной войны, потому что в нем было сделано мало игр» – утверждает автор Black Ops, в которой к реальным событиям относятся ровно два из пятнадцати эпизодов. Я вообще не понимаю, чем думали эти люди? Инженеры легендарнейшей Die by the Sword! Творцы самого интересного интерактивного выпуска Spider-Man! Создатели Theatre of Death (я как раз собирался в следующем номере о ней рассказать), в конце концов!



Самая главная загадка игры: зачем эти странные коммунисты подвесили огромную пятнадцатикопеечную монету в кабинете охраны?

НАРОДНАЯ ЛЮБОВЬ К INFINITY WARD ОБРУШИВАЕТСЯ ОБРАТНОЙ СТОРОНОЙ НА TREYARCH.

Им поручили развивать великолепный, славный наисмелейшими сюжетными поворотами сериал (вспомнил Modern Warfare: ядерный взрыв от первого лица мне потом еще два раза снился!) – а они мало того, что скатились в бред десятилетнего ребенка, так еще и завалили техническими недоработками очень интересные мультиплеерные задумки. Кто скажет им «спасибо»?

Впрочем, это ж Call of Duty: что в прошлый раз хорошо пошло, то в этот раз все рекорды побьет.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Что важнее: качество сингла или качество мультиплеера? Стоит ли всерьез относиться к бредовому сюжету? Снижать ли оценку за баги? Чтобы учесть разброс мнений, Call of Duty: Black Ops получила статус Holywar friendly, и финальный вердикт игре вынес совет из четырех экспертов. Оценка «СИ» – среднее арифметическое их личных рейтингов. Святослав Торик поставил 6 баллов за сингл и 8 за мультиплеер, общая оценка – 7 баллов.

СТРАНА ИГР 8.0



Побег с Байконура больше всего напомнил виртуальный тир а-ля Time Crisis, только за ящиками надо самому укрываться.



И вот так всю игру: «следуйте» и узкая траншея.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ CALL OF DUTY: BLACK OPS ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов



СТАТУС: Кросс-обзорщик на пенсии

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Call of Duty 4: Modern Warfare

Считаю, что жанр давно уже исчерпал себя и игры в нём похожа друг на друга как бедные индийские родственники. Недолюбливаю CoD'ы от Treayarch – их вечно заносит не в ту сторону. Из-за сержанта Резнова бросил World at War на полпути – настолько неприятен был персонаж.

Геймплей
Весь сингл BO – это калейдоскоп коротеньких эпизодов, максимально разнообразных визуально. Жаль, опять чувство стиля местами совсем уж подводит студию. Зато еще есть прекрасный зомби-режим, забавные «Дохлые герои», текстовый Zork и странно перебалансированный мультиплеер.

Графика
Местами весьма хороша, местами просто кошмарна (от местного огня можно получить психологическую травму). Престарелый движок пора сдавать в утиль, а художников и дизайнеров из Treyarch учить делать красиво всегда, а не только по праздникам. Но в этот раз видно, что старались изо всех сил.

Общее впечатление
Внезапно получился добротный попкорновый шутер, да еще и с неплохим сюжетом: бредовым, клюквенным, параноидальным, но все равно занятным. Традиционно мультиплеер можно считать за отдельную игру. Ну и плюс Black Ops разбавлена очень уж щедрыми бонусами.

8.0

Святослав Торик



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: NAM (1998), Medal of Honor: Allied Assault, Delta Force 2

Военные шутеры с реализмом, но без фанатизма: мне все равно, с какой стороны у АК-47 расположен боевой взвод, однако не терплю откровенную клюкву, пропитывающую сюжетное обоснование. Даешь больше ядерных взрывов от первого лица!

Геймплей
Бодрый монорельс старается отвлечь от невидимых стен в открытом поле и неперепрыгиваемых препятствий, но кто ищет – тот всегда найдет на свою голову. Очень неприятно видеть, как хороший атмосферный шутер превращается в однообразный тир с WSAD'ом. То ли дело мультиплеер Black Ops!..

Графика
Удивительно, как при мощных спецэффектах, отличной палитре и восхитительной детализации движок не стесняется показывать неживых буратин в главной роли и пускать в глаза плоский дым, пришедший из CoD2. Что при этом творится на консолях – не знаю, авось соседи по странице расскажут.

Общее впечатление
Сингл проходится с кислой миной чисто для галочки, а мультиплеер, несмотря на баги, втягивает до такой степени... ну вот взять, к примеру, Спейсмена: мало того, что он начал ролики своего мультиплеерного экспириенса делать, так мы их еще и смотрим с удовольствием, и комментируем по делу!

7.0

Константин Говорун



СТАТУС: Главный редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Call of Duty: Modern Warfare 2, Halo: Reach

Несколько лет играл в Duke 3D – по локалке, модему, потом переключился сразу на Unreal Tournament. Впрочем, больше нравятся сингловые шутеры с сюжетом, вроде Timesplitters, Halo. Мультиплеер – под настроение, когда хочется кого-то убить.

Геймплей
Сингл Black Ops оставил совершенно серые впечатления. Архитектура уровней примитивна. По сюжету: игра много умничает, хотя при этом чудовищно глупая. Будь это смешная пародия на боевики, воспринималась бы куда лучше. Мультиплеер не без багов, но зато современный и увлекательный.

Графика
Местами игра очень красивая, особенно классно сделан старт ракеты; да и вообще весь вид космодрома. Такие вот общие планы на открытых пространствах – прекрасны. И взрывы замечательные. Но коридоры, враги, все мелкие детали – или некрасивы, или просто сделаны топорно.

Общее впечатление
Совершенно провалена атмосфера игры: герой неубедителен, оружие ненастоящее, все такое понарошку и фальшивое. Не выдерживает никакого сравнения с MW. Но если лишить голоса чувство прекрасного, мы увидим обычный шутер. Сингл – ниже среднего, мульти – чуть выше.

7.5

Евгений Закиров



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Halo: Reach

Регулярно играю в Halo: Reach. Каких-то выдающихся успехов не добился, ну и пусть – главное, что весело и интересно. Поэтому возлагал большие надежды именно на многопользовательский режим CoD: Black Ops. Как оказалось, не напрасно.

Геймплей
Сингл стоило пройти хотя бы ради эпизодов во Вьетнаме. Все остальное – словно красивое, но глупое кино, смотреть которое, тем не менее, очень интересно. А вот мультиплеер получился забавным. Хотя дизайн карт далеко не идеальный, баланс хромает... В общем, в Modern Warfare 2 все было не так.

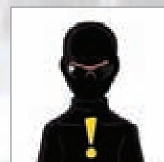
Графика
Есть несколько красивых сцен, есть серые коридоры, есть все виды размытых текстур. Это нормально, учитывая тот факт, что Black Ops – это стремительное движение вперед, и у игрока просто нет столько свободного времени, чтобы искать какие-то визуальные недочеты.

Общее впечатление
Важно сразу понять и принять то, что сюжет бредовый, но смешной и увлекательный, а многопользовательский режим плохо сбалансирован, но оторваться от вечерних перестрелок с друзьями все равно не так-то просто. Конечно, Modern Warfare 2 – это эталон, но ведь хотелось уже чего-нибудь новенького.

8.5

РЕЦЕНЗИЯ

Assassin's Creed: Brotherhood



Святослав Торик

Мое первое впечатление после полутора часов игры можно описать так: «кажется, нам подсунули аддон с мультиплеером». Только через сутки чистого геймплея, когда мне удалось одолеть сюжетную линию и большинство побочных заданий, я понял, сколь глубоко ошибался изначально.

Уже в продаже

PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Текст только на русском языке, звук на русском и английском языках

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения:
Канада

Сразу нужно понять и принять: игросериал всю дорогу рос-рос да и вырос из коротких штанишек относительно свободной «песочницы», играющей чисто декоративную роль, и теперь щеголяет в модных труселях с отпоротой биркой GTA. Все, приплыли: как и следовало ожидать (см. спецматериал неподалеку), из игры сделали менеджер средневековой оргпреступности с сохранением персонификации – сиречь отождествлением себя с протагонистом. Этакий The Godfather, даже с теми же национальными корнями, только пятьсот лет назад.

Но поскольку эта игра все-таки называется Assassin's Creed, то никто не отменял лазанье по отвесным стенам, идеальные убийства в темных подворотнях, кучу разнообразных событий, основные и побочные задания, апгрейды экипировки и – впервые в Анимусе – управление целой гильдией ассасинов. Я не способен поверить в то, что весь этот громадный контент был сделан за год: скорее всего, часть была готова уже к AC2, просто ее удалось очень аккуратно вырезать. Для статистики можно бы привести сухие числа (столько-то основных заданий, столько-то побочных, столько-то инстансов и так далее), но лучше ими подтереться – никакого впечатления от реального размаха дел они не дадут. Тут действительно очень-очень много всего.

Вообще, я очень не люблю безыдейные песочницы с серьезным выражением лица, особенно в той части, где есть рандомные занятия типа «собери 100 ящиков, разбросанных на 20-ти квадратных километрах многоэтажной застройки» или «угони десять тачек за двадцать секунд» просто так, для смеху. В AC:B практически все эти занятия как-нибудь да обоснованы (хотя вот, например, зачем кузнецу для ковки меча две засушенные головы?). Толк от них есть, но он не критичен для прохождения: прогресс по основной сюжетной линии самостоятельно снабжает Эцио доступом к новым доспехам, оружию и прочей важной экипировке; деньги для них зарабатываются в процессе. Все остальное – это «сопутствующие товары» вроде доспехов Брута (добывается точно так же, как уникальная экипировка Альтаира из AC2), возможности нанимать воров и куртизанок, короче, стандартная GTA-мишура. Но! Эта самая мишура настолько органично вплетается в сеттинг AC: Brotherhood, что я самого себя отрывал от очередного благородного подвига или от починки акведука обратно в сюжетную линию, ибо время не резиновое. Получалось плохо: этот текст в итоге был написан лишь в день сдачи номера.

Кризис-менеджер

Действие AC:B начинается в тот момент, когда заканчивается Assassin's Creed II: в подвале Сикстинской Капеллы после основательной драки с Папой Александром VI. Эцио покидает Хранилище вместе с дядей Марио, получает выговор от Макиавелли за то, что оставил Родриго Борджиа в живых (ну извини, друг, против учебника истории не попрешь), тем не менее, зарабатывает постельную сцену с Катериной Сфорца и принимает участие в обороне виллы, в результате теряя память и все свое оборудование. Затем он возвращается в Рим и начинает там расстраивать планы сына Родриго, Чезаре Борджиа, по объединению Италии.

А тем временем в 2012-м фургончик с Анимусом 2.0 и ассасинами прибывает на виллу Монтериджони – да-да, ту самую – и мы впервые за всю историю сериала можем посмотреть на внешний мир Дезмонда Майлса. Увы, он мало чем отличается от виллы из 1500-го: только автомобили на улицах да распределительные щитки (довольно странно видеть на средневековой вилле знаки «Не влезай – убьет!»). Как и в прошлые разы, задача у Майлза одна, зато глобальная: выяснить посредством генетической памяти местонахождение Частицы Эдема, которая поможет ему с соратниками побороть тамплиеров и преодолеть надвигающийся на планету кризис (чем бы он ни был).

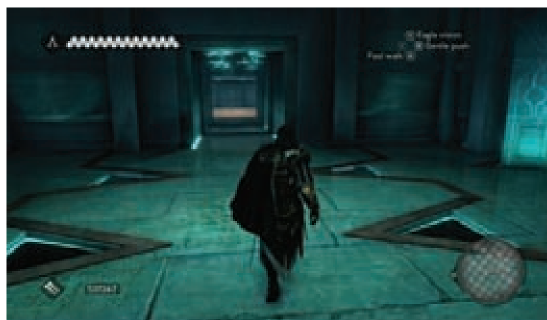
Сюжет игры кажется самым слабым в сериале: например, в исторически зафиксированной сцене самоотравления Родриго Борджиа фигурируют яблоки вместо вина, Леонардо да Винчи создает какие-то слишком уж эффектные и навороченные для своего времени устройства (один только глайдер-бомбардировщик чего стоит) в количествах, ключевые события не вызывают чувство причастности. А последние сцены в Риме сгенерировали ощущение, что эпизод выбирали из нескольких вариантов методом пальца, который в итоге ткнул в самую нелепую концовку. Но тут же замечу, что истинное окончание Assassin's Creed: Brotherhood (то есть, в 2012) превосходит не то что римскую часть – она способна уделать даже What. The. Fuck. из AC2. За нее я с легким сердцем простил все остальные огрехи, к тому же в этом году выйдет еще одна (скорее всего, не номерная) часть, в которой, я надеюсь, ответят на все эти новые вопросы, от которых я еще какое-то время собирал челюсть с пола как в прошлый раз, так и в этот.

Культрассвет

Рим в Assassin's Creed: Brotherhood безумно красив. Несмотря на невысокое (относительно PC) качество графики,



Ситуация редкая, но очень интересная. Главное, чтобы жертва была правильной: за убийство невиновного на некоторое время лишают возможности исполнять контракты (а значит, зарабатывать вожделенные очки).



Вверху: Если игра обнаружит сохраненки от Assassin's Creed II, то Эцио в самом начале игры выдадут его последний надетый костюм, деньги и прочую экипировку.



Внизу: Расположение Рима на холмах и, как следствие, относительно просторные улицы позволяют Эцио скакать на лошади где угодно – даже внутрь виллы Монтериджони, чего раньше не дозволялось.



Дорога из Рима

Чтобы не распылять внимание и не запутывать игрока, геймдизайнеры и сценаристы периодически засылают Эцио в пригороды Рима на короткие, но эффектные миссии, а еще вызывают в его памяти события, связанные с Кристиной Веспуччи. Это, если кто забыл, его большая любовь, за которой он бегал в первой флорентийской миссии Assassin's Creed II. В воспоминаниях показана история их отношений на фоне уже известных событий. Единственный приятный момент: музыка! Именно этих треков мне так не хватает в Риме, там половина старые, а другая половина какая-то невнятная совершенно. Или просто непривычная. Еще есть кнопка «Выйти из Анимуса», но для этого действия придется прервать текущую миссию (если Эцио на задании). В «реальности» можно почитать электронную почту в системе «Гефест», побегать по осовремененной версии Монтериджони и поискать какие-нибудь знаки или артефакты, поболтать с Люси, Ребеккой и этим, как его, постоянно забываю имя. Ученым, короче.

периодически не успевающие подгрузиться модели и не слишком далекий горизонт обозрения, все эти архитектурные памятники, симпатично пожранные неумолимым временем, хочется просто обходить вокруг и рассматривать. К каждому прилагается краткое описание из базы данных Ассасинов с какой-нибудь несмешной (в основном из-за перевода) ремаркой. Большая карта Рима – а это главное и практически единственное открытое место действия – показывает несколько районов, делящихся на две основные части: плотная застройка городского типа с мощеными улицами, ремесленными мастерскими, храмами и дворцами; и загородная часть с отдельными деревушками в три домика и двумя длиннющими акведуками. После благолепных, но чересчур однообразных Флоренции с Венецией это пиршество просторов пришлось как нельзя лучше. Разрушенные акведуки, термы, базилики, храмы и Колизей, разумеется, – он огромен и великолепен сам по себе. Не забыли канадцы и свою фирменную фишку: крестьяне в Риме сеют и пашут, горожане подметают дворики и общаются друг с другом, стражники отрядами патрулируют улицы, бандиты подкарауливают жертву («Хорошая одежка! Сапоги мои!») в переулках и кустах. В игре про насильственную смерть на удивление много жизни.

А чем, собственно, заниматься в городе, куда ведут все дороги? О, много чем, особенно если ты – глава древнего ордена убийц. Если раньше каждая секвенция характеризовалась новой местностью (Флоренция, Тоскана, Форли, Венеция), то теперь воспоминания состоят из возможностей. Новые персонажи, новые побочные задания, новые предметы для покупки и так далее – все это выдается порционно, по мере прохождения сюжетной линии, но в рамках одного большого Рима. Разжившись деньгами, можно заняться восстановлением коммерческого сектора: выкупать и открывать портняжные мастерские, арт-ларьки, кузницы, лавки лекарей и станции местного транспорта – спуски в лабиринт подземных тоннелей (выбор понятен: монреальцы три года назад разрабатывали игру по TMNT). Правда, я пользовался этим способом редко: лучше проскакать к цели на лошади (вызывается в точности как в Red Dead Redemption: короткий свист, и за ближайшим углом появляется самонаведенный на Эцио конь), поскольку по пути наверняка найдется какой-нибудь невыкупленный магазин или недостроенная секция акведука. Деньги на благое дело накапливаются с развитием, собственно, коммерческих заведений на Семи Холмах: каждое из них раз в двадцать минут кладет на счет Аудиторе кругленькую сумму.

Завалить старушку

Отдельная занятость для Эцио – обустройство собственной гильдии. Выручение граждан из уличных конфликтов с исполнительной властью заканчивается тем, что спасенный записывается в ассасины; после этого можно вызывать на поле боя вооруженного помощника одним легким посвистом. Подопечных имеет смысл прокачивать, посылая на международные задания в Москву, Лиссабон, Париж и Калькутту. Оттуда они притаскивают помимо ценной экспы кучку денег и, бывает, полезный предмет, необходимый для выполнения просьб ремесленников (и все-таки: зачем кузнецу засохшие головы?!). Каждая миссия занимает несколько минут реального игрового времени – весьма напрягает, когда в волнующей сцене расставания с Кристиной звучат фанфары, а на экране появляется сообщение о том, что «задание завалить старушку успешно выполнено!». Выжившие в результате тренировок граждане посредством особого ритуала превращаются в настоящих ассасинов с тонной здоровья, тремя видами оружия и лучшими доспехами. Разгуливать с такой невидимой бандой по оживленным улицам Рима – одно удовольствие, чувствуешь себя непобедимым (опять какие-то ассоциации из «Крестного отца»?).

Ветераны улиц тоже вернулись: воры, наемники и куртизанки теперь не тусуются где бог на душу положит, а организовывают часовые посты возле собственных гильдий, которые можно покупать наравне с мастерскими и банками. Свои отношения с дамами легкого поведения и рыцарями клинка и карманов можно улучшать, выполняя особые задания. Но толку от них, как и в предыдущих выпусках, практически никакого – все препятствия, с которыми они помогают справиться, в принципе легко одолеть собственноручно.

Сам Эцио, отпустивший бородку и переставший напоминать помесь Аладдина с Дрейком, тоже не стесняется жирок растрясти: умение взобраться на крышу по-прежнему играет немаловажную роль в выполнении квестов. Инстансов – то

Внизу: Толпа стражей обычно мешает друг другу – достаточно уйти в глухую оборону и выцеплять врагов контрударами. Главное в этом деле – терпение.





Слева: Я там в спецматериале посетовал на малое количество чисто сексистских штучек (при том, что игра оценена как 18+ при прочих равных). Так вот, AC: Brotherhood несколько исправляет ситуацию короткой постельной сценой с участием анатомически небезынтересной детали Катерины Сфорца.

есть, подземелий по типу тех, где добывались ключи к доспехам Альтаира, – стало заметно больше, и каждое обязательно чем-нибудь да запомнится. Карьер, где рудокопы под присмотром немецкого офицера ищут сокровища тамплиеров, клетки гладиаторов под ареной Колизея, разрушенный варварами храм – все очень красиво и функционально. И как никогда прежде невероятно напоминает Prince of Persia. Полагаю, Патрис Дезиле (креативный директор серии) намеренно вставил в самом начале этап, где Дезмонд и Люси попеременно нажимают рычаги, ехидно перекликаясь и открывая путь друг другу, – это же чистая аллюзия на Sands of Time! Не говоря уже про последний уровень, в котором из потолка выезжают ручки, – в этот момент мне даже показалось, что следующая часть «Принца» обязательно будет содержать намеки на тесные связи с Assassin's Creed. Или… кроссовер?..

Смерть в песочнице

Но вернемся к паркуру. К разбросанным по местности точкам обзора прибавились башни Борджиа: нужно убить некоего генерала, после чего влезть на близлежащую вышку и поджечь ее. Чем больше сожжешь, тем больше инфраструктурки на районе можно прикупить и ассасинов к себе в гильдию зазвать. Левел-дизайнеры наконец-то перестали колебаться относительно умственного развития игрока и усыпали башни ложными путями, в результате чего я перестал считать ворон, зажимая вверх и R1 и дожидаясь, пока Эцио сам заберется на верхотуру.

А вот драки, наоборот, упростили донельзя. Вместо хитромудрых тактических выкрутасов достаточно зажать одну кнопку и вовремя нажимать вторую или третью, в зависимости от того, за какое оружие держится враг. К тому же появилась «серия казней» – эффектно грохнув одного противника, достаточно отклонить джойстик в сторону следующего, чтобы Эцио одним ударом покончил и с ним, потом с третьим, четвертым – и так, пока флорентийца не остановит клинок или тот факт, что количество врагов – число конечное. В достижениях даже есть награда за десять казней подряд, что как бы символизирует. Если с таймингом беда – ничего страшного, удар ногой в пах временно дезориентирует стражника, что позволит затыкать его до смерти хоть кухонным ножом. Впрочем, в тяжелом оружии все-таки есть смысл. В финальной битве, например, ковырять Чезаре Борджиа спрятанным клинком дело наиутомительнейшее, так что лучше взять с собой булаву или двуручный меч, благо Эцио теперь может и такое мощное железо на себе таскать.

Более того, обыск поверженных врагов больше не является самой бесполезной тратой времени в игре: в карманах помимо флоринов можно найти боеприпасы, лекарства, яды и предметы для заданий ремесленников. Тоже, кстати, рецепт: если болты для арбалета или пули подходят к концу, надо отыскать пару клюквенных точек на мини-карте, убить их и обыскать. Делов-то.



Слева: Удачно проведенный контрудар ведет к цепочке казней. Но 10 штук подряд сделать с первого раза вряд ли удастся: еще живые противники любят подойти и ткнуть чем-нибудь неприятным, пока Эцио расправляется с очередной жертвой.



Слева: К сожалению, пострелять из пушки – именно так, чтобы из пушки – дадут всего лишь один раз. Зато будет и бомбардировка с глайдера, и управление деревянным танком, и артобстрел с гондолы… но все равно чувствуется, что все эти развлечения разработчики напихали в большой спешке.

Но не надо думать, что Assassin's Creed: Brotherhood – это упрощенная «песочница» про очередные приключения Эцио Аудиторе. У каждого задания, а их тут более чем прилично, есть дополнительный челлендж, символизирующий 100% синхронизации (в переводе на русский: 50% синхронизации – это Эцио совершил поступок, а 100% – это как именно он совершил поступок). Например, пройти инстанс за восемь минут, что с первого раза попросту невозможно, поскольку время подгоняется впритык к четко слаженным действиям – привет, спидраннеры. Или вот стелс-миссия: нельзя никого убивать и давать себя обнаружить. Отбивая Николая Коперника у ватиканских киллеров, нужно не пропустить ни единого удара в свой адрес. В половине случаев удается выполнить «полную синхронизацию» с одной-двух попыток, в ином случае производится мощный плевок с забиванием: дело в том, что в случае провала челленджа надо проходить фрагмент с самого начала, что, помимо очевидной проблемы с повторением пройденного, чревато длительной загрузкой.

ОТДЕЛЬНАЯ ЗАБОТА ДЛЯ ЭЦИО – ОБУСТРОЙСТВО СОБСТВЕННОЙ ГИЛЬДИИ.

Лоадинги – это вообще особая боль AC: Brotherhood. Такое ощущение, будто старушка PS3 уже взобралась на склон лет и ведущие разработчики мира, рыдая и сморкаясь, вынуждены усилием воли смирять свои аппетиты и возможности, урезая ради фреймрейта текстуру за текстурой, модель за моделью, переводя все динамические данные в отло-





По-прежнему обожаю эти фонари, внезапно переносящие Эцио за угол, словно сменяя перспективу и измерение.

женную загрузку. Суть даже не в длительности – загрузки тут терпимые, видали и подольше – а в том, что это случается ну вообще по каждому поводу. Про рестарт задания уже говорил: ради «полной синхронизации» на первом прохождении точно напрягаться не захочется; но лоадинг данных для запуска скриптовой сценки в местности, которую только что проезжал Эцио? Полная перезагрузка маленького инстанса? Это как-то чересчур.

Ваш звонок очень важен для нас

Долгожданный мультиплеер (агенты Абстерго тренируются убивать друг друга в Анимусе) принес бочку меда о четырех режимах и одну большую ложку дегтя. Последняя заключается в том, что система подбора игроков работает, мягко говоря, странно. Здесь нет лобби с выбором игр или серверов, просто нажимаешь кнопку «играть», и система отправляет тебя в некую очередь, куда также сбрасывает и прочих игроков. Однако по неизвестной причине очереди иногда заполняются очень долго: запихнуть в одну сессию восемь жаждущих игры человек для этой системы – большая проблема, приходится ждать порой минут по десять. В этом нашелся и определенный плюс: если консилиум собрался, то после первого раунда почти наверняка каждый выберет опцию «матч-реванш», потому что даже если ты работал мясом всю дорогу, то выходить в главное меню и снова ждать еще неизвестно сколько времени подходящую тебе группу – это не каждый вытерпит. Уж лучше играть с победителями – глядишь, чему-нибудь да научишься у них.

А учиться тут есть чему: игровой процесс мультиплеера строится на том, что каждый участник – либо охотник, либо жертва, либо и то, и другое сразу. Для качественного убийства необходимо использовать те же приемы, что и Эцио: нырять в сено, прятаться среди себе подобных, прыгать с крыш и внезапно вставать со скамеек. Но при этом никогда нельзя забывать, что враг пользуется теми же способами, чтобы убить тебя. Так что самые мощные моменты – это, например, когда ты с крыши целишься в ничего не подозревающую жертву из спрятанного в рукаве огнестрела, но за секунду до выстрела тебя стаскивает вниз твой преследователь. Адреналина и неожиданных ситуаций здесь куда больше, чем в шутерах, но периодически напоминают о себе досадные мелочи вроде AvP-синдрома – это когда я нашел свою жертву и подошел к ней вплотную, но она пока занята убийством своей цели, поэтому приходится ждать окончания их разборки. Интерфейс тоже далек от идеала – чтобы взять искомое в прицел на дальнем расстоянии, нужно наводиться с высокой точностью, а без мышки это дохлый номер.

Командные режимы доставляют ничуть не меньше: сообразительные игроки, преодолев первичный бардак, быстро самоорганизовываются и начинают действовать сообща. За это, кстати, дают и бонусные очки опыта. А схема левеллинга в Assassin's Creed: Brotherhood проста как три флорина: каждый уровень дает одну-две новых возможности практического либо косметического характера. Система подбора не гнушается забрасывать пятьдесят ветеранов в одну сессию с «мальками», но практика показывает, что руки важнее доступных возможностей (если не считать ружья и темпларского зрения – с ними только круглый идиот не сможет опознать и убить свою жертву).



Вверху: В принципе, бои на конях не обязательны, но при наличии «среднего» оружия (я уже говорил, что Эцио может таскать и огромные двуручные алебарды?) это занятие превращается в увлекательную шинковку.

Assassin's Creed: San Roma

Честно признаться, игра превзошла мои ожидания. Assassin's Creed II обернулась расцветающей весной Эцио Аудиторе Флорентийского, плавно переходящей в затяжное лето. Assassin's Creed: Brotherhood расширила лето до многокрасочной осени и, надеюсь, с зимой мы знакомиться уже не будем – развитие дальше в таком духе может быть только хуже. Отступление от фирменных особенностей цикла (практически все ключевые убийства сопровождаются одним-единственным «Покойся с миром») в пользу идей и инноваций, словно навестивших монреальских разработчиков из GTA: San Andreas, в действительности идет сериалу на пользу. К тому же хитрое мироустройство не запретит создателям следующего выпука отказаться от предыдущих наработок и выбрать какой-нибудь новый поджанр к дополнение к обязательному паркуру с убийствами: новым героям – новые приключения.

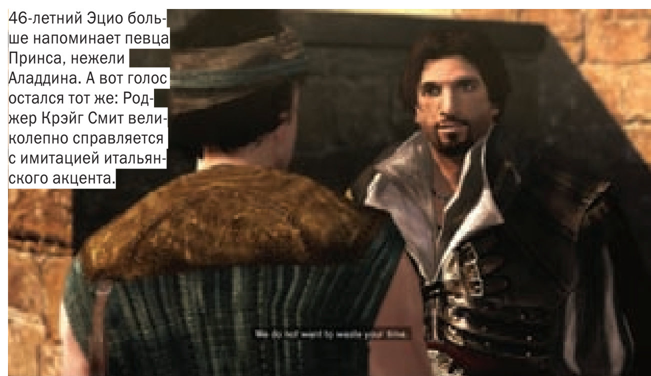
А пока что у нас есть AC: Brotherhood – игра для тех, кто одинок. Выращивайте ассасинов, чините акведуки, выкупайте магазины, проходите сюжетную линию, добывайте ачивменты, убивайте друзей исподтишка и в открытую.

Добро пожаловать в Братство.

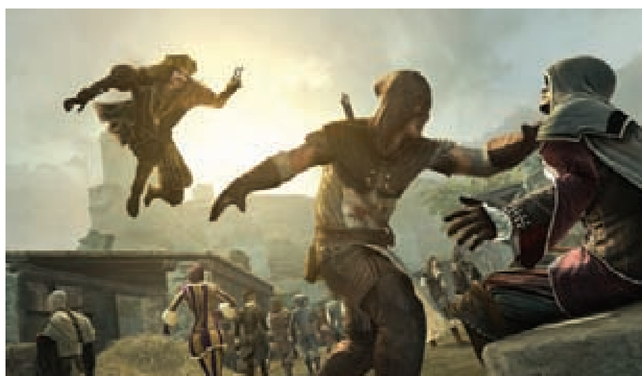
P.S. О ЛОКАЛИЗАЦИИ. Если вы еще не приобрели Assassin's Creed: Brotherhood для своей приставки, то учтите, что в русской версии нет доступа к Uplay (техподдержка Ubisoft на это отвечает так: «К несчастью, в русской версии нет поддержки этого сервиса») и, по некоторым данным, сохранились недостатки из локализованной версии Assassin's Creed II. Если у вас есть игровой компьютер, лучше дождитесь весны, когда выйдет соответствующая версия Assassin's Creed: Brotherhood – уж там-то наверняка все будет как надо. Да и к тому же перевод просто отвратителен: местами опущены целые фразы и смысловые куски, местами прет какая-то отсебятина.

ОЦЕНКА 8.5

Внизу: Палач пытается казнить жулика, а сзади на него прыгает кондотьер. Картинка на самом деле постановочная: система не дает напасть на жертву, если та занята расправой.



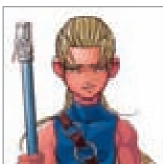
46-летний Эцио больше напоминает певца Принса, нежели Аладдина. А вот голос остался тот же: Роджер Крэйг Смит великолепно справляется с имитацией итальянского акцента.




Камера находится так далеко, что героя почти не видно. Это не так плохо на быстрых этапах, но там, где требуется аккуратность, мелкие размеры Соника при низком разрешении картинки в целом сулят беду.

Звукоцвет

Colors в названии игры относится к главному нововведению в перекочевавшей из Unleashed игровой механике (которая, как известно, сочетает классические двумерные сегменты с 3D-этапами, где мы наблюдаем за Соником сзади) – быстрый еж встречает по ходу игры разноцветных инопланетян, каждый из которых дарует ему ту или иную силу (большая их часть уместна только на 2D-участках уровней, кои в Colors превалируют). Пришельцы превращают Соника в ракету, бур, лазерный луч и многое другое – своевременное и уместное использование этих способностей позволит открыть множество секретов и развилок на уровнях. Наконец-то геймплейные нововведения в трехмерной игре про Соника идут ей на пользу!


Сергей Цилюрик

› Sonic Colors

В отношении Sonic Unleashed критики сошлись во мнении: уровни с ежоборотнем были ужасны, уровни с Соником были прекрасны. Когда Sega объявила, что Sonic Colors исправит главнейшую ошибку предшественницы, фанаты возликовали – казалось бы, вот она, игра мечты! Увы.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Sonic Team
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Wii
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Это явление уже успели окрестить циклом Соника. Анонсируется новая игра про синего ежа, поклонники преисполняются уверенности, что в этот раз разработчики все сделают как надо, а потом игра выходит, все удивляются, как же «Сеге» удалось их облапошить, и хоронят было Соника – до объявления следующей части сериала. Так было и с Unleashed, и с Sonic 4 (очень многим она пришлась не по душе), и с Colors.

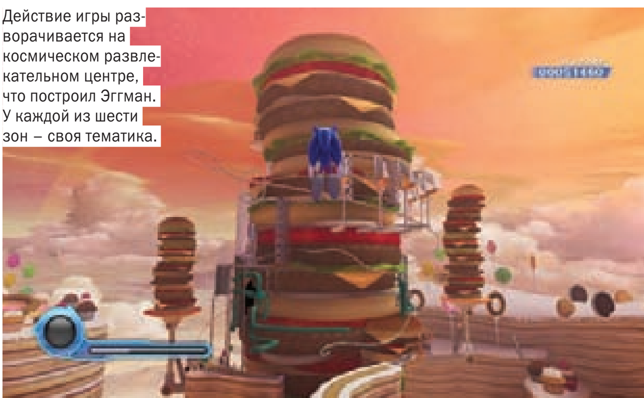
Проблемы последних двух выпусков настолько разные, что кажется, будто подходы к разработке Sonic 4 и Sonic Colors были диаметрально противоположными. Если номерную часть – скачиваемую и проходящуюся за пару часов – делали долго и тщательно, выкидывая лишнее и выверяя каждую мелочь (и игру сгубила именно боязнь какого-либо новаторства), то в «цветной» выпуск словно пошло абсолютно все, что напридумывали геймдизайнеры Sonic Team за время разработки. То есть, некоторые уровни действительно хороши и интересны, но они сменяются такими, на которые без удивления смотреть невозможно. Один пролетается с первой попытки за считанные секунды чуть ли не вслепую, а следующий даже при повторном прохождении требует добрых пяти (а то и семи!) минут и заставляет обронить не одно резкое словечко в свой адрес.

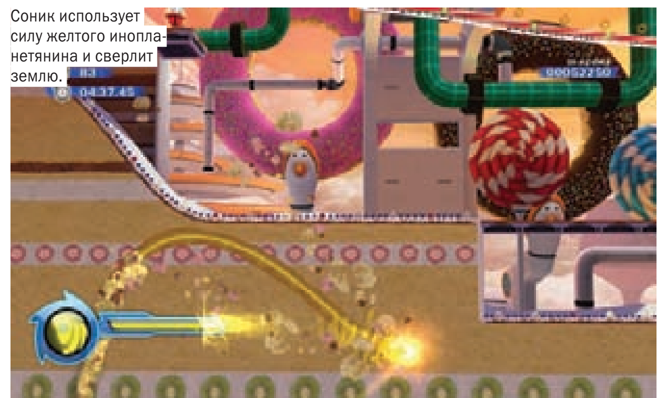
Подобная аляповатость преследует Sonic Colors практически во всем. Графика то заставляет присвистнуть от удивления, то вызывает гримасы недовольства непомерной пестротой картинки. Музыка поначалу кажется бодрой и приятной, но вскоре начинает надоедать однообразием. Сценарий, включающий в себя минимум героев и нарочито не принимающий себя всерьез, оказывается переполнен шутками детсадовского уровня. Игра очень часто проходится чуть ли не на автомате – а потом внезапно, с мимолетным предупреждением за долю секунды, выбрасывает героя в пропасть, не давая возможности сориентироваться из-за вытворяющей кульбиты камеры. Она, кстати, на двумерных сегментах нередко отдаляется от героя настолько, что его становится сложно разглядеть. Наконец, инерция, на отсутствие которой в Sonic 4 жаловались многие фанаты, здесь делает управление почти невыносимым, превращая этапы, требующие аккуратных прыжков по платформам, в настоящую пытку.

Sonic Colors – игра практически безупречная в своей задумке, но загубленная из рук вон плохой реализацией. От нее можно получить порцию удовольствия, но оно непременно окажется подпорченным неудобоваримыми уровнями и сильно скачущим уровнем сложности. Впрочем, наиболее простые уровни отлично подойдут самым юным геймерам – на которых, по словам разработчиков, и рассчитана игра.

ОЦЕНКА 6.0

SONIC COLOURS – ИГРА ПРАКТИЧЕСКИ БЕЗУПРЕЧНАЯ В СВОЕЙ ЗАДУМКЕ, НО ЗАГУБЛЕННАЯ ИЗ РУК ВОН ПЛОХОЙ РЕАЛИЗАЦИЕЙ.


Действие игры разворачивается на космическом развлекательном центре, что построил Эггман. У каждой из шести зон – своя тематика.


Соник использует силу желтого инопланетянина и сверлит землю.

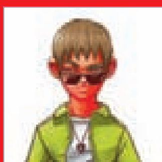
РЕЦЕНЗИЯ

PC
XBOX 360
WII

НА ПОЛКАХ

› Super Meat Boy

I>'-' I> «SORRY MEAT BOY, BUT BANDAGE GIRL IS IN ANOTHER WARP ZONE»



Артём Шорохов



Вы наверняка хорошо знаете, что такое сочный кусок свежего мяса, и легко можете представить, с каким сочным «чвяк!» он впечатывается в стену, на мгновение будто бы срастаясь с ней, а затем медленно, словно нехотя принимается сползать вниз, оставляя за собой жирный, густо-красный след. Пожалуйста, будьте вежливы – перестаньте морщиться и представьтесь: перед вами главный герой, пожалуй, лучшего инди-платформера современности. Отважный кубик шашлыка с ножками кровавой молнией мечется от платформы к платформе, отчаянными прыжками преодолевает пропасти, не снижая самоубийственного темпа, проскальзывает меж визжащих лезвий циркулярных пил и всякую секундочку надеется на чудо. Всё это – ради того, чтобы спасти свою принцессу, нежно-розовый с прожилками кусочек мяса, Bandage Girl.

В чём секрет Super Meat Boy, игры, выросшей из бесплатной flash-разработки на сайте Newgrounds, от «А» до «Я» написанной всего двумя людьми? Она подсаживает. Притворившись этаким простачком, мальчик из мяса вдруг отвешивает матёрому геймеру одну смачную оплеуху за другой. Вот тебе уровень, на прохождение которого достаточно пяти секунд. Слабо? Ты принимаешь вызов, закусываешь удила, изучаешь маршрут, ловишь нужный ритм… Разбег, прыжок, толчок, перелёт, чвяк! Готово. А если здесь срезать да ещё вон там, как следует прицелившись, обойтись одним прыжком вместо трёх, то, пожалуй, даже получится улучшить время и взять приз. Палец сам жмёт на жёлтую кнопку рестарта – пяти секунд не жаль, чтобы проверить, действительно ли ты так крут, как сам себе кажешься. Прыг, чвяк, шлёп. Готово, следующий! Ого, семисекундная зона, это уже задачка посложнее… И вот так, очень быстро, оплеухи эти превращаются в своеобразное infinite-комбо с редкими перерывами на боссов. Оторваться выходит не скоро: больно хитро чередуются уровни, всякий раз бросающие новый вызов, ещё интереснее старого. Прогрессируют препятствия, усложняются ловушки, меняется стилистика и даже сами условия игры. Микроуровней около полутора сотен, один другого безумнее, и у каждого (у каждого!) есть своё отражение в «тёмном мире» – злой двойник, испытание только для сильных духом, тех, кто сумел не просто преодолеть все невзгоды, но сделал это за рекордное время, заслужив единственно возможный здесь рейтинг – «A+». Кое-где запрятаны пластыри (своего рода «валюта» игры) и warp-

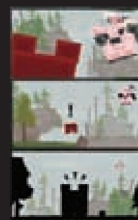
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox Live Arcade, WiiWare, Windows, Mac
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Team Meat
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Team Meat (Эдмунд МакМиллен, Томми Рефенес)
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США

SUPER Что-То Там

Словечко «Super» в названии неспроста: «обычный» Meat Boy вот уже два года кряду покоряет ценителей инди на сайте www.newgrounds.com. Примерный flash-платформер с «бинарным» редактором уровней глянулся боссам Nintendo, авторы получили предложение и на долгие-долгие месяцы засели за «типа сиквел», Super-версию всего того, что имели сказать миру видеоигр. Результат ошеломил всех, и в первую очередь как будто бы самих Эдмунда МакМиллена и Томми Рефенеса, на которых обрушился настоящий водопад хвальбы. Тем не менее, от сиквела они незамедлительно отреклись, пообещав, однако, мощную пострелизную поддержку, а в своём блоге Эдмунд провозгласил, что «книга оставлена открытой».





Уже в продаже



порталы, отправляющие героя на покорение параллельных вселенных, очень мало похожих на уже привычный SMB, но подозрительно напоминающих махровое ретро и современное инди. Да и базовые уровни игры то и дело «перекрашиваются», учтиво раскланиваясь то перед хитами прошлого, а то и перед коллегами Team Meat – фигурантами инди-сцены; игрок-эрудит углядит отсылки к Street Fighter и Portal, Ninja Gaiden и LIMBO, Ghost 'n' Goblins и Braid… Все это, как ни странно, отнюдь не выглядит эклектично – напротив, намертво вшито в структуру и стилистику Super Meat Boy и вызывает у человека «в теме» ощущение дежавю, сравнимое с эффектом 25-го кадра, а «неподготовленному» геймеру-неофиту предлагает внушительное визуальное разнообразие. И он, неофит, обязательно испытает те же чувства, что и мы в далёком детстве, когда додумается пробежать мимо главного злодея до кнопки и «выключит» под его ногами мост.

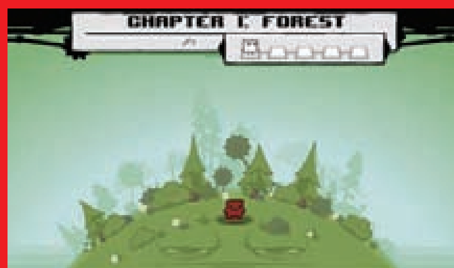
От профильной прессы Super Meat Boy умудрился нахватать невероятно лестных отзывов, был назван «Супербратьями Марио нынешнего поколения» и признан лучшей XBLA-игрой, равно как и лучшим платформером нового времени. Всё это – несмотря на полное отсутствие мультиплеера и даже вопреки чрезвычайно обидному багу (разработчики буквально рвали на себе волосы, обнаружив его), сделавшего и без того хардкорную игру ещё более суровой. SMB (между прочим, оцените аббревиатуру!) – это тот самый случай, когда безумная увлекательность победила здравый



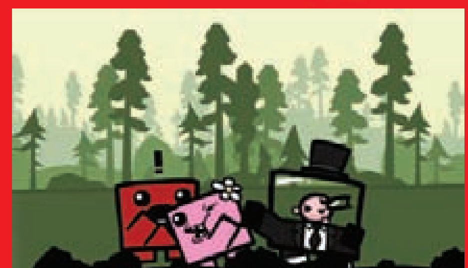
Если вы знакомы с платформенной механикой (иногда даже говорят «физикой») игры N+ (она тоже полагалась на управляемые затяжные прыжки и возможность отталкиваться от стен), то долго привыкать к Super Meat Boy не придётся. Хотя первое время обескураживает динамика: SMB, в отличие от чуть ли не медитативной N+, максимально быстрая и агрессивная.

ПРИТВОРИВШИСЬ ЭТАКИМ ПРОСТАЧКОМ, МАЛЬЧИК ИЗ МЯСА ВДРУГ ОТВЕШИВАЕТ МАТЁРОМУ ГЕЙМЕРУ ОДНУ СМАЧНУЮ ОПЛЕУХУ ЗА ДРУГОЙ.





Вверху: По уверению авторов (впрочем, вы и сами это быстро поймёте), странный сюжет Super Meat Boy – безумное попурри из популярных игр эпохи NES и вмещает в себя вообще все сценарии того времени.



Вверху: В это непросто поначалу поверить, но каждая из этих странных-странных-странных заставок на свой лад цитирует какую-то знаменитую ретроигру. Каждая. В Интернете даже было проведено расследование, где ролики сравнивались буквально по кадрам.

Внизу: Здешние повторы позволяют не только насладиться собственным триумфом, но и оценить, сколь много и как именно ты погибал в процессе изучения уровня: одновременно с «успешным» героем replay-камера щедро демонстрирует и всех остальных.

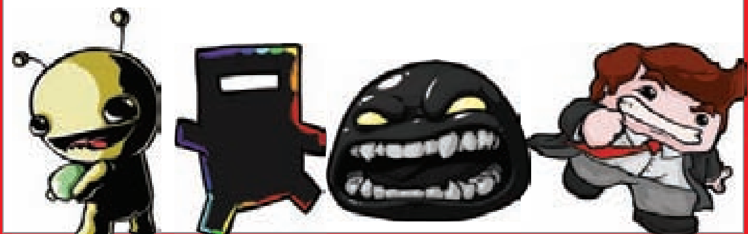


Внизу: Если при взгляде на эту картинку в вас не шевельнулось узнавание, значит, с современным инди вы знакомы не слишком хорошо. И значит, прав был Эдмунд МакМиллен, когда решил через свою игру познакомить консольного геймера с этим интересным миром.



Кто ходит в гости по играм, тот поступает мудро!

В Super Meat Boy обширная подборка бонусных персонажей прямиком из добрососедских игр. Это своего рода дань уважения, а также попытка напомнить консольным геймерам, что есть на свете множество достойных игр за пределами привычной среды. «Я уверен, многим знакомы Тим и Alien Hominid, но всё ещё мало людей знают, кто такие Flywrench, Gish или Ogmo. Камео-роли в Super Meat Boy – это наш способ ткнуть пальцем в классные инди-игры, с которыми геймеры до сих пор попросту не сталкивались», – объясняет Эдмунд МакМиллен. Перечислим эти рекомендации: Mighty Jill Off, Jumper, Flywrench, I Wanna Be the Guy, а также сериал Bit.Trip. Вдобавок эксклюзивно для XBLA-релиза были приглашены следующие звёзды местного значения: Тим из Braid, Пришелец из Alien Hominid, Ниндзя из N+, Розовый Рыцарь из Castle Crashers, а также Gish и Spelunker из одноимённых игр, которые в XBLA пока не появлялись, но уже скоро навестят консольщиков. В свою очередь, приверженцам ПК достанутся Стив из Minecraft, Капитан Виридиан из VVVVVV, Ранмен из Runman: Race Around the World, Нажа из «Акварии», Йозеф из «Машинариума», Гуу из World of Goo и хэдкраб из Half-Life эксклюзивно для Steam. Отрадно, что секретные персонажи – не просто новые спрайты, все они обладают своими исконными способностями, которые помогают (или мешают) им в недружелюбном мире Super Meat Boy. И, между прочим, собрать все бонусы в игре возможно только с их помощью!





смысл. Уровни здесь – будто семечки… в титановой скорлупе с тысячей застёжек. Ты мечешься от стенки к стенке, старательно подбираешь ключи к каждой «безвыходной» ситуации, пробуешь ещё и ещё, раз за разом, шаг за шагом продвигаясь к тому сладкому мигу, когда отнявший 15 минут жизни уровень-скорлупа окажется блистательно преодолён за 15 секунд, и можно будет насладиться наградой – крошечной, но такой всамделишней эйфорией во время просмотра повтора собственных захватывающих при(зло-)ключений. Это тот самый миг, когда ты опять (опять!) зовёшь домочадцев – да хоть золотую рыбку! – чтобы разделить с ними радость победы, признание собственной догадливости и ловкости. Наверное, именно это ощущает гимнаст, только что исполнивший сложнейший прыжок с множеством элементов под вспышками фотокамер. Против воли чувствуешь, что не зря растратил детство на восьмибитные платформеры, что есть ещё порох в пороховницах, и есть кто-то, кто и сегодня делает для тебя игры, способные вытащить на поверхность все до единого твои давно забытые таланты, не занудив при этом до смерти и не издеваясь над тобой одной только ничем не оправданной сложностью. Здесь, как по Миками, всё «сложно, но честно». И это очень приятно – чувствовать, что авторы всегда на твоей стороне.

Вверху: Слева – соль (смертельна для беззащитного мяса), справа – конвейерная лента, способная при правильном обращении подбросить по пути, а при неправильном – швырнуть в смертоносную белую кучу. Нюансов тьма. И они размножаются!

Иными словами, если кто-нибудь вдруг спросит вас, какой нынче платформер «самый крутой», не раздумывая отвечайте: «Super Meat Boy» – единым махом продемонстрируете верность идеалам хардкора, ретро и инди, а вдобавок ещё и выкажете тонкий геймерский вкус, ничуть не тронутый гнильцой «всякой казуальщины». И не забудьте подмигнуть украдкой щербатому ломтику шашлыка. Он это определённо заслужил.

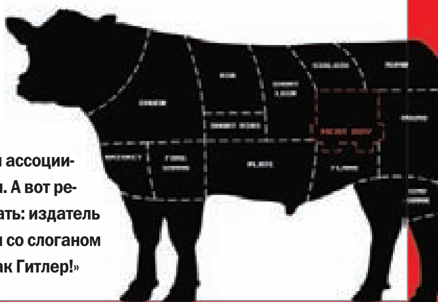
Save replay? Y/N

ОЦЕНКА 9.0


Боссы хороши уже одним только тем, что разнообразны и ничуть не похожи друг на друга. Общее у них одно: драться с ними не нужно, нужно лишь постараться пережить своего врага.

...Don't be like Hitler!

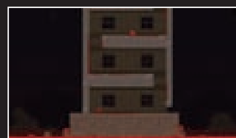
Nintendo (заказчик Super Meat Boy) никак не давила на разработчиков в связи с «повышенной кровавостью» их игры. Скорее уж, по словам МакМиллена, кровушка на пользу имиджу японской корпорации, чьё имя сегодня ассоциируется со «стерильно-детскими» играми. А вот рекламный постер пришлось переделывать: издатель не захотел размещать своё лого рядом со слоганом «Гитлер был вегетарианцем. Не будь как Гитлер!»



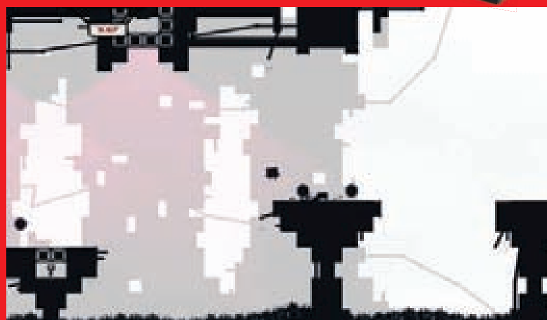
Peace, Love and Save bugs

Итак, что же это за катастрофический баг, подпортивший настроение разработчикам и почему он не был своевременно выловлен? Ответ: это ошибка автосейва, который не срабатывает всякий раз, когда игрок слишком часто и быстро нажимает кнопку Restart Level (та самая, жёлтая) в надежде скорее перепройти уровень и улучшить результат. То есть, если вы настоящий хардкорщик, и одного лишь зачёта вам мало – получите игру без сейва, как в детстве. Авторы Super Meat Boy сокрушаются, что не учли на тестировании такую ситуацию и советуют пережидать секунду-другую (что просто не приходит в голову при бешеной динамике SMB), а лучше досмотреть повтор до конца, прежде чем штурмовать уровень повторно. А если всё-таки случилась беда, достаточно лишь перезапустить игру. В ближайшее время должен появиться крупный апдейт, который помимо нужного патча доставит ещё один музыкальный трек и набор из двадцати новых уровней, называющийся I Meat Boy. До конца года обещано ещё два подобных набора, которые доведут общее количество этапов до четырёх сотен.

Warp-зоны, в которые можно попасть, добравшись до телепорта на «обычном» уровне, всегда выполнены в какой-либо ретро-стилистике, преимущественно восьмибитной. Здесь лишь по три жизни, но и приз зачастую хорош – подспорье в получении гостевого персонажа.







I Wanna Be The Meat

Заслышав о выдающейся сложности нового платформера, многие поспешили вспомнить знаменитую инди-игру I Wanna Be The Guy (на неё Super Meat Boy, разумеется, ссылается тоже) – мол, вот оно где: бесконечные смертельные опасности, секунда за секундой уничтожающие героя. Разница, тем не менее, огромна: IWBTG опирается на концепт «минного поля» (ловушки не известны заранее, и единственный путь их преодоления – узнать и вызубрить безопасный маршрут «методом тыка», ценой множества смертей), в то время как SMB всегда держит карты открытыми и не роняет на голову персонажа кирпич в самый неожиданный момент; главное здесь – сообразить, что именно и как именно нужно сделать, а затем блестяще исполнить задуманное. При этом сами уровни – просто-таки крошечные, что наталкивает на мысль о сходстве с сериалом WarioWare. Эдмунд МакМиллен, конечно, тоже это сходство заметил и незамедлительно сделал на основе Meat Boy микро-игру для гейм-конструктора WarioWare D.I.Y. Вдобавок вы можете найти на iTunes издевательское приложение Super Meat Boy HANDHELD, созданное в отместку Apple за немотивированное удаление предыдущей разработки Томми Рефенеса, Zits & Giggles. SMB HANDHELD имитирует примитивные электронные игрушки прошлого века, к которым команда Team Meat приравняла разочаровавший их сервис App Store.

Team Meat

МЯСА МНОГО НЕ БЫВАЕТ!

Впечатлившись нежданным-негаданным успехом Super Meat Boy – игры, взявшейся словно из ниоткуда и мгновенно заставившей о себе говорить, мы незамедлительно связались с её авторами – Эдмундом МакМилленом (геймдизайнер, художник, идеолог проекта) и Томми Рефенесом (программист и просто на все руки помощник), вдвоём составляющими команду Team Meat.


Эдмунд МакМиллен
Томми Рефенес


Беседу провёл: Артём Шорохов

? Перво-наперво позвольте поблагодарить вас за эту безумную игру. Я как-то заигрался аж до четырёх утра, и потом жутко болели пальцы, ходил весь сонный... *смех* Неужели это то, что вы пытались донести до своего игрока?

ЭМ: Я никого калечить не собирался! Томми, ты что-нибудь туда запрограммировал, чтобы люди увечили себя, нет? У нас всё нормально с пальцами. Мне только хотелось, чтобы каждый новый уровень чем-то удивлял игрока, держал его на крючке. При этом игра сложная, ты нервничаешь, сильно жмёшь на кнопки... Так что я готов принять комплимент! Это прикольно, когда игра подсаживает.

? Вы, парни, сами-то хардкорные геймеры?

ЭМ: Похоже на то. Я переиграл в кучу всего, так что, пожалуй, я хардкорный геймер, да.

ТР: А вот я, думается, не хардкорный геймер. Есть, конечно, игры, которые мне по фану, я играл в StarCraft, мне нравится Fallout и Red Dead Redemption...

? Ну а Super Meat Boy пройти сумел?

ТР: Конечно.

? Ну, значит, хардкорный геймер, без вопросов.

ТР: Да? Ну, отлично! *Эдмунду* Вот оно, оказывается, как определяется.

? Как бы вы сами описали свою игру? Что за штука этот ваш Super Meat Boy?

ЭМ: Думаю, это воплощение всего того, что, как нам кажется, составляет идеальный платформер. Я помню, когда мы были маленькими и играли в Mario и тому подобные штуки, мы, наверное, отлично представляли себе, какой должна быть идеальная игра этого типа. Super Meat Boy – это Марио, каким его бы сделали мы. Такая вот игра лично для нас, а заодно в неё с удовольствием рубаются и всякие другие люди.

? То есть, Марио в вашем представлении – это кровоточащий кусок мяса, шмякающийся о стены?

ЭМ: Да-да, именно так! Я был трудным подростком...

? Кстати, Super Meat Boy это римейк, сиквел или совершенно независимая игра?

Это полное переосмысление прототипа – той flash-игры, которую мы на пару с другом сваяли пару лет назад. Тогда работа заняла какие-то три недели – а это очень-очень быстро, настоящая мясорубка. За это время родилось всё – изначальная идея, управление, персонаж и его внешний вид, программный код. Тогда и были заложены основы нынешнего проекта. Если угодно, можете называть это римейком.

? Что вы почувствовали, читая все эти хвалебные рецензии? Ожидали такого приёма?

ЭМ: Я. Не. Ожидал. Такого. Ажиотажа. То, как игру приняли, это уж совсем через край. Было, конечно, круто помечтать с Томми о чём-то подобном, пока мы игру делали, но всерьёз на такое рассчитывать? Нет. Это просто случилось: откуда-то вдруг взялась куча геймеров, голодных до хардкорного, по-настоящему трудного двухмерного платформера. И где они только раньше прятались...

? Вот вы уже, выходит, делали как инди-игры, так и коммерческий продукт. Почувствовали разницу?

ЭМ: Разница не очень большая. Я бы сказал, что всей-то разницы примерно на год с хвостиком. *дружный смех* Серьёзно. Главное отличие между игрой, которую ты делал три недели, и той, на которую ушло почти два года, в интенсивности разработки. В первом случае ты просто пытаешься сделать игру, а во втором – игру самую-самую, такую, чтобы всё в ней было выполнено по максимуму, на пределе твоих возможностей. А формальные отличия – это всякая бумажная маета: тестирования, ESRB-волокита и тому подобная фигня, которой приходится заниматься, когда сама-то игра уже фактически готова.

? Вот вы не раз говорили: «Никакого SMB2», так? Мы, помнится, что-то подобное слышали пару лет назад от авторов LittleBigPlanet, а теперь вот ждём к Новому году LBP2...

ЭМ: Знаете, есть здоровенная такая разница между нами и не-нами. Мы не верим в рабство, никто силой авторов к сиквелам не принуждает. Если вдруг появится SMB2, можете назвать нас врунами, плюнуть нам в салат и не покупать никогда наши игры.

ТР: Ещё и в морду можете дать, избить до смерти. Мы настаиваем на цитировании: не будет никакого Super Meat Boy 2. Думаете, почему кто-то там вообще делает LittleBigPlanet 2? Потому что бизнесменам нужны те деньги, которые «двойка» гарантированно принесёт. MediaMolecule – большая компания, им нужны эти деньги. Ради них всё и затевалось.

? А вам, значит, деньги не нужны?

ТР: Нужны. Но удовольствие нужнее. Сначала – удовольствие от работы, потом – деньги. Не наоборот. Я помню старые деньки, когда Интернет ещё был в новинку, тогда веб-программист больше всего мог зашибать, заполняя базы данных порносайтов. Но это не то, чем мне хотелось заниматься. Вот и делать SMB2 – не то, чем хотел бы заниматься я и чем хотел бы заниматься Эдмунд. Дело не столько в деньгах, сколько в том, чему ты мечтаешь посвящать своё время.

ЭМ: Я так скажу: здесь и сейчас я просто не вижу, что ещё можно сделать с игрой, не вижу настолько мощных идей, чтобы оправдать появление SMB2. Сам по себе сделать сиквел не трудно, но штука в том, что мы уже сделали всё, что хотели, с этой идеей. Ничегошеньки не осталось, всё там – в игре. И лучшее, что можно сделать, это сделать что-то новое, что-то совершенно другое, другую игру.

? И что же это за новая игра?

ЭМ: Нет уж, нет уж, мы пока всё ещё в теме SMB. Пока ещё не разродились ПК-версией, Wii-версией, версией для «Ма-

ГЕЙМЕРАМ СЕГОДНЯ ПОД 30, МЫ ВИДЕОИГРАМ РОВЕСНИКИ. ОТСЮДА И МОДА НА РЕТРО.

ков», ещё какой-то версией… Потом мы наконец немного отдохнём, поздравим друг друга с тем, что вся работа доделана, и уж только затем примемся за что-то новое. Хотя какими-то идеями мы обмениваемся уже сейчас. Идеи, кстати, классные и, главное, свежие.

? Эд, все эти уровни в Super Meat Boy – они полностью новые? Или ты не стеснялся черпать из оригинального Meat Boy?

ЭМ: Я ни единого старого уровня не использовал. Мы ведь изменили механику, сам геймплей уже другой. Что-то сохранилось, конечно, но это в принципе было бы скучно – повторять уже однажды созданное. Мне так хотелось поиграться с новой механикой, посмотреть, на что способна новая игра, изучить её возможности – собственно, этим я и занимался. Как дизайнеру мне приходилось заниматься дизайном, а тут главный принцип – не повторяться, следить за тем, чтобы игра развивалась гармонично, не теряла свежести. Вот нынешняя подборка скачиваемых уровней, над которой я как раз сейчас работаю, уже построена по другому принципу, в ней вы и найдёте римейки лучших этапов из flash-прототипа Meat Boy.

? Давай уточним, сколько уровней в игре в настоящий момент и сколько вы ещё планируете?

ЭМ: Три с гаком сотни уровней сейчас, ещё два десятка через неделю и ровно четыре сотни – до конца года. (Уже должны быть доступны к моменту поступления журнала в продажу. – *Прим. Ред.*) Сколько их ещё будет, я пока не уверен, подумаем. Есть мнение, что пора и честь знать, надо дать людям время просто пожить.

? А вот расскажите о режиме The Internets. Как с его помощью вы собираетесь компенсировать отсутствие редактора уровней в консольных версиях?



ТР: «Интернеты» – это такое бесплатное крошево из всевозможных уровней. Пока Эд делает свою подборку этапов, посвящённую игре Gish, я работаю над редактором для сообщества вокруг ПК-версии. И лучшее из того, что в нём понаделают пользователи, попадёт в «Интернеты», прямо в лапы Xbox-игроков. Это наш способ продлить игре жизнь. По-настоящему продлить – то есть отдать её фанатам, а не скармливать с ложечки всякую DLC-фигню. Такая, знаете, опция, которую мы добавили, потому что могли добавить, возможность натурального обмена между геймерами. Работать будет прямо из игры, без участия дашборда. Прямо в меню будет глава «Интернеты», в которой всегда есть свежие уровни.

? Что это за название такое, «Интернеты»?

ЭМ: А это такое место-загадка, какой только фигни там нет – девки разные, фоточки котят или, того хуже, кисок. Кликаешь мышкой – и ты в Стране чудес. Вот и здесь то же самое: щёлк и пожалуйста – двадцать уровней всякой всячины. Может, это будут уровни в стилистике Game Boy, может, уровни для Коммондора Видео (один из гостевых персонажей, главный герой сериала Bit.Trip – *Прим. Ред.*), а может, Томми слетит с катушек и заделает нечто из ряда вон – скажем, появится детская мазня в MS Paint. Непонятно чего ждать. В интернетах ведь что главное? – Свобода. Вот и здесь то же самое: свобода, непредсказуемость, случайность. Потому и круто. Потому так и назвали: «Интернеты»

? Лады, так и запишем: в этих ваших интернетах сплошь киськи да сиськи. *смех* Такой вопрос: изначально вы взялись делать Super Meat Boy для Nintendo, но теперь так получается, что Wii-версия поступит в продажу последней. Как это вышло?

ТР: Мы общались со всеми – в том числе и с Nintendo, и с Microsoft, параллельно готовился релиз для ПК. Штука в том, что писишный код легко преобразовывался для создания игры под Xbox 360 в то время как с Wii всё гораздо сложнее и дольше, многие вещи нужно было делать и оптимизировать буквально заново. Так или иначе, версия для Microsoft чисто физически могла быть готова гораздо раньше, так что мы с лёгким сердцем подписались на её временную эксклюзивность. Что до Wii, там всё ещё действуют очень неудобные для разработчиков вроде нас ограничения. Скажем, когда мы создавали Super Meat Boy, мы постоянно добавляли в билд всё новые и новые фишки, игра становилась всё больше и больше… Такой подход не годится в случае с Nintendo WiiWare, где очень низкий потолок допустимого размера игры. А ведь нам было важно создать штуку настолько крутую, насколько это для нас вообще возможно, и только потом заниматься её оптимизацией под ограниченный формат. Не хотелось с самого начала бить себя по рукам и отказываться от тех или иных решений.

? И что в результате? Чем будут различаться версии для Wii и Xbox 360?

ТР: Только разрешением. Сама игра – сюжет, персонажи, механика – ровно та же самая. Не будет только всей этой фигни с ачивментами, онлайн-таблицами рекордов и вообще интеграции с онлайном. У Nintendo нужно отдельно лицензировать инструменты для данного сегмента, и мы посчитали, что у нас нет ни желания, ни лишних денег на возведение этой никому толком не нужной муры.

? Вы объявили о том, что PSN-версии никогда не будет. Что за история такая?

ЭМ: Мы ведь совсем неизвестная команда без единой консольной игры за душой, и всё что мы могли предоставить издателям на переговорах (а переговоры велись сразу со всеми – с Microsoft, с Nintendo, с Sony) это слова, вроде «У нас будет хорошая игра, пожалуйста, поверьте в нас». И Microsoft с Nintendo в нас поверили, в то время как представители Sony даже не перезвонили, мы для них, наверное, были недостаточно хороши. Microsoft предложила хороший контракт при условии месячной Xbox-эксклюзивности и отсутствия PS3-версии. И, раз уж мы так и не были удостоены ответа из Sony, то сочли это предложение наиболее интересным.

ТР: Это не было намеренным решением, не было самой ситуации выбора.

? По какому принципу вы набирали камео-персонажей? Вот взять Canabalt: уровни в стилистике этой игры в SMB есть, а главного героя в списке нет, почему так?

ЭМ: Мы размышляли о камео для этого персонажа тоже, но всё упёрлось в то, что у него нет ровным счётом никаких способностей, он игрался бы ровно так же, как и наш герой. А ведь вся затея имела смысл только в том случае, если всякий новый герой умеет что-то новенькое, такое, вокруг чего можно навернуть дополнительный геймплей. Уверен, уровни в духе Canabalt выглядят куда лучше, чем выглядел бы сам персонаж на уровнях Super Meat Boy. Что до остальных, всё просто: это герои, которые нам нравятся, из игр, которые сделали наши друзья.

? На ПК и Xbox 360 определённая группа «гостей» различается. Ждать ли новых приглашённых звёзд в версии для Wii?

ЭМ: Да. Конечно, да. Но назвать пока никого, наверное, не могу. Кроме, пожалуй, Гуу из World of Goo. Вот кто точно появится в Wii-версии.

? Расскажите о комиксах – откуда они вообще взялись, зачем? Их сюжет как-то дополняет историю игры?

ЭМ: Да я бы не сказал, что там вообще есть хоть какой-то сюжет. Вы, в России, знаете такой журнал MAD? (Популярный журнал пародий, практически целиком состоящий из комиксов. – *Прим. Ред.*) Вот для него

и было сделано несколько страничек. Впоследствии, когда для одного из эвентов в Лондоне нам понадобились какие-нибудь рекламные штуки, мы сразу вспомнили о комиксах. У всех были какие-то скучные буклеты и всякое такое, а у нас – комиксы! Так приятнее рассказывать об игре: сразу и персонажи показаны лицом, и дизайн, и чувство юмора. Всем понравилось, так что, наверное, будем прикладывать PDF-версию к специальному изданию.

Эд, большинство игр, над которыми ты работал (Gish или Braid, например), так или иначе можно назвать платформерами. Это совпадение или осознанный выбор?

ЭМ: Думаю, да, мне комфортно с платформерами. Я люблю 2D и я люблю, когда игры построены вокруг персонажа, даже если это игры-головоломки… Так что, наверное, да, я люблю платформеры.

Бытует такое мнение: инди-разработчики так любят ретро, потому что это лёгкий путь. Мол, легко сделать игру быстро и задёшево, если призвать в подмогу всемогущую силу ретро. Что скажете, правы они?

ТР: Ну нет. Игры сложно делать, в общем-то, любые. Они не становятся лучше или хуже только оттого, что они – ретро. Meat Boy ведь хорош не потому, что он «про ретро», он хорош в первую очередь потому, что он сделан хорошо – хороший дизайн, хорошее управление... Ретро – это такой инструмент для придания игре особой атмосферы, но никак не сама игра. Игра – она и есть игра, ты должен её придумать, выносить, она целиком должна быть в голове. Meat Boy легко было сделать именно потому, что мы с Эдом были честны перед собой и твёрдо понимали, что за игру мы создаём, какой она должна быть. Простота или сложность именно в этом, ретро ни при чём.

ЭМ: Я бы сказал, это как с девушкой встречаться. Пусть даже тебе нужен только секс, лучше всего он будет, если у вас хорошие отношения. Идеальный вариант – любовь, с любовью секс получается самый классный. Вот и мы с Томми страстно возлюбили идею нашей игры, именно поэтому вложились в неё на всю катушку и получили полную отдачу – так легко и интересно её было уламывать. Уверен, эта наша страсть передаётся людям, играющим в Super Meat Boy, её видно, она осязаема. Но вернёмся к изначальному вопросу: легко ли делать ретро-игры? Я так скажу: ретро-игры делать легко, вот хорошие ретро-игры делать трудно.

Кстати, о ретро. Думаете, эта тема нынче в моде?

ЭМ: Да, ретро точно сегодня в моде. Знаешь, нам всем сегодня под тридцать, мы видеоиграм ровесники. Я думаю, каждое поколение, подобравшись к тридцатнику, ощущает потребность в репродукции, хочет завести детей. Вот и настало такое время. Это как ностальгия по ранним девяностым, по детству: одежда, музыка, видеоигры.





Девиз нашего журнала – «Игры как искусство». Как считаете, это и впрямь так?

ЭМ: Если у вас такой девиз, вы, очевидно, уже знаете ответ. И вот какая штука, с ней уж не поспоришь: люди тут и там задаются этим вопросом последние десять лет. Да, конечно, я считаю, что видеоигры это искусство. При этом понимаю тех, кто утверждает обратное, ведь игры производит большая бизнес-индустрия, которая делает на них огромные деньги. Но посмотрите вокруг: кино, комиксы, музыка – всё то же самое, видеоигры прекрасно вписываются в этот ряд. Пожалуй, игра тем меньше искусство, чем больше денег, накачанных в неё бизнесменами, она обязана вернуть. И наоборот. Бизнес, конечно, ослабляет любое креативное поле. Но трудно отрицать, что многие люди вкладывают в свои игры частичку себя, выражают через них свои переживания, свой опыт. Иными словами, создают произведение, у которого не меньше прав называться искусством, чем у кино или любого другого медиа. Поэтому – да, видеоигры это искусство.

И какого рода искусство Super Meat Boy?

ЭМ: Ох, тут много всего намешано. Если по-чесноку, то Super Meat Boy – это своего рода отражение нашего с Томми детства. Это всё, на самом деле, очень личное, здесь много персонального прошлого – нашего прошлого в обнимку с видеоиграми. Это... видеоигровое искусство о других видеоиграх. Довольно трудно объяснить, но так уж оно есть. Наша игра предлагает оценить тот опыт, что мы получили от других видеоигр в детстве.

Нынешний выпуск «Страны Игр» – новогодний. Для нас Новый год что для вас Рождество, главный праздник в году. Скажете что-нибудь нашим читателям и вашим потенциальным фэнам?

ТР: Очень просто: огромное спасибо всем геймерам России за то, что вы есть, читаете журнал и любите игры. Вы офигенные пацаны! И не забудьте купить нашу игру. А все, кто игры не любит, пусть ковыляют к ядрене фене!

ЭМ: Я бы хотел поблагодарить Россию и русских как минимум за то, что вы подарили нам «Тетрис», одну из величайших, если не самую величайшую, игру всех времён и народов. Не будь России, не было бы у нас «Тетриса», не знаю даже, как скучно было бы маленькому мне на Рождество. Когда я был маленький и бедный, у меня был Game Boy с одним-единственным картриджем – «Тетрисом», который шёл в комплекте. И им одним я спасался, когда вся наша безумно религиозная семейка ирландцев заливала на праздник зенки. Я тогда всю Россию благодарил за «Тетрис». И я рад, что теперь у меня есть шанс вернуть должок при помощи моей собственной игры. **СИ**







Евгений Закиров

› Final Fantasy XIV

«Национальная японская MMORPG» – так называли Final Fantasy XIV до начала открытого бета-теста. Восторженных отзывов не было. А с поступлением игры в продажу появились первые оценки (четыре балла от GameSpot, например) и развернутые комментарии негодующих игроков. Провал?

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows
Жанр: role-playing.MMO. fantasy
Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибьютор: «Новый Диск»
Разработчик: Square Enix
Количество игроков: ???
Обозреваемая версия: Windows
Мультиплеер: co-op, online
Страна происхождения: Япония



Нетипичный случай для индустрии видеоигр в целом, но для Square Enix явление характерное: в Final Fantasy XIV по технической части все проработано до мельчайших деталей, но концепция сама по себе, именно геймплей, оставляет желать лучшего. Причем все было понятно с самого начала, когда разработчики рассказывали о боевой системе, о профессиях, когда первый раз показали рабочую версию и дали журналистам попробовать поиграть с джойпада. Но почему-то до последнего момента верили в лучшее. Ошиблись? И да, и нет.

Разумеется, это не клон Lineage II и миллиона других корейских MMO. Конечно, это не клон World of Warcraft. Шутка ли: за первую неделю изучения мира Эорзеи можно тщетно выискивать ушки тех или иных фаворитов жанра, но найти хотя бы одно прямое заимствование вряд ли получится. Вторая онлайновая Final Fantasy самобытна. В ней выстроены сложные схемы там, где раньше все было просто, здесь представлен впечатляющий огромный и разнообразный мир, в котором можно было бы проводить сутки напролет, да только ограничительная система не дает окунуться в фантастическую вселенную с головой, вместо этого заставляя исследовать ее урывками, по частям. Вроде бы, это должно смутить. Ну, в самом деле, что за дела? Человек заплатил деньги и хочет играть столько, сколько понадобится, а тут так много непонятностей и преград. И все же, несмотря на это, невзирая на низкие оценки и необходимость параллельно с беготней по Гридании сверяться с фанатскими форумами, серверы оказываются забитыми под завязку, люди продолжают создавать сообщества, в которых делятся всевозможной информацией, и число людей, которым «все нравится», неуклонно растет. Хороший вопрос – в чем секрет. Наверное, именно указанная ранее самобытность и подкупает.

Дело в том, что Final Fantasy XIV, вопреки расхожему мнению, это в первую очередь представитель легендарного сериала с общими традициями, а уже после – новый конкурент на рынке онлайновых игр. Редактор персонажей здесь, например, не предлагает так уж много опций по настройке внешности, зато в нем всегда получаются писаные красавцы. Этому, собственно,



Вверху: Огромные открытые пространства и красивые модели персонажей и монстров – это, конечно, хорошо. Но и системные требования соответствующие. Игра редко выдает больше двадцати пяти кадров в секунду на средних машинах.



Пикантные ракурсы и вообще красивые сюжетные сценки – это нонсенс в MMO. Впрочем, с ними только лучше.

и способствует подборка рас. Есть универсальный вариант – хьюры, которые очень похожи на обычных людей, есть девочки-кошки мико'те, малыши лалафель, элезы, похожие на эльфов в традиционном представлении и, наконец, высокие и сильные роегадины. Естественно, в рамках каждой расы есть свои особенности. Скажем, лалафель бывают темнокожие, с кристалом на лбу и разноцветными глазами – это жители дюн, а есть простые светлокожие – это жители равнин. Все это открывает путь к небывалому разнообразию! В городах встречаются совсем непохожие друг на друга представители, в общем-то, одного народа, что похвально уже само по себе. Достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы убедиться: внимание на себя обращает в первую очередь работа дизайнеров и тот факт, что каждый аватар по-настоящему нравится пользователю. А это всегда дорогого стоило. Особенно в Final Fantasy.

Итак, здесь есть превосходный дизайн персонажей. Сразу от него – к сюжетным роликам. И не тем, что можно было видеть, скажем, в Aion, а хорошо поставленным, интересным, иными словами, таким, каких просто не ожидаешь увидеть в онлайн-игре. При этом, хотя нить повествования, в общем-то, одна, в зависимости от выбранного изначально города (всего их три) меняется вступление и весь путь развития до сильного воина. Я, например, сделал лалафель и отправил ее изучать Гриданию – город, скрытый в огромном лесу. История в этом случае начинается с того, что персонаж бежит по лужайке, становится свидетелем крушения непонятного летающего средства, после чего знакомится с необычной парочкой и в результате оказывается вынужден спасаться бегством от огромного трианта. После этого, когда приходит время выполнять следующие сюжетные квесты (их не так много, но все они достаточно продолжительные), игрок видит развитие сюжета в виде классической RPG. Если сценки – то красивые и с озвученными диалогами, если просто беседы – то написанные непривычным высокопарным слогом. Была ли в этом необходимость? В общем, нет. Это все равно что удивляться диковинным именам каждого NPC в Эорзеи. Создает ли это некий особенный шарм для мира игры? Безусловно.



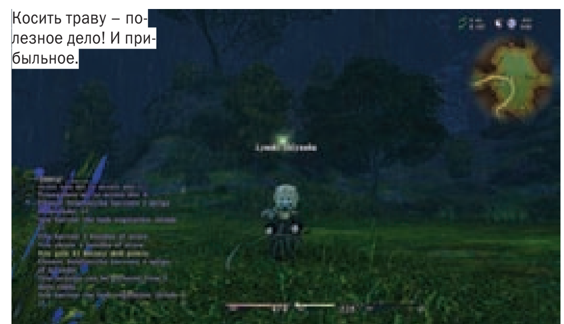
На выполнение каждого квеста отводится определенное время. Монстры отмечаются на карте и есть даже стрелочки-указатели.



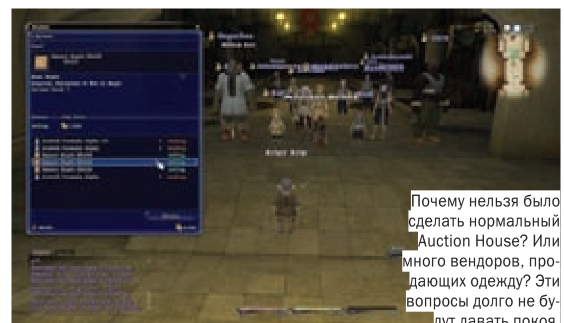
Вверху: На европейских серверах представителей расы лалафель не так много, как на японских. Зато коммьюнити дружное!

А что будет дальше – зависит от терпения и усидчивости. На сложность прохождения не влияет ни выбранный класс персонажа, ни тот бог, которому он поклоняется. Откровенно говоря, об этом задумываешься уже после, когда оказывается, что за красивыми словами скрывалось что-то совсем непонятное и странное. Так, здесь уровень профессии – как боевой, так и мирной – существует отдельно от уровня персонажа. Выглядит это вроде бы просто: поменял одно оружие на другое – сменил класс, но уровень «физического» развития (силу, выносливость и так далее) не потерял. Но с этим же связаны и некоторые неожиданные сложности.

Вот, скажем, моя лалафель – тауматург. Что это значит? Методом проб и ошибок можно выяснить, что она наносит астральный урон противникам (свет и тьма, если коротко), но DD развивать с ней очень сложно, нормальных баффов нет, зато есть дебаффы. Следовательно, нужно, чтобы лалафель взяли в команду. А кому она нужна до тридцатого уровня? Кто с ней будет бегать по «лягушатнику»? Никто. Значит, чтобы продвигаться дальше по сюжету, придется управляться самостоятельно, то есть – выходить на поляну, убивать лесных сусликов, возвращаться к магическому камню, чтобы тот восстановил здоровье, и повторять операцию на протяжении долгого времени. Прокачка она и есть прокачка… вроде бы. Можно взять несколько квестов, чтобы опыт накапливался быстрее, но вот незадача – не более восьми за сорок восемь часов. Выполнил все восемь – надо ждать. При желании можно кое-как обойти это ограничение, например, если играть в команде. Тогда квесты становятся общими, и каждый участник, набравший по восемь разных поручений, вправе поделиться ими с другими людьми. Но это в идеале. Тут надо вспомнить, что подконтрольная лалафель – тауматург с двумя боевыми заклинаниями, и полезным дебаффером она станет лишь в обозримом будущем. Что остается? Либо просто


Косить траву – полезное дело! И прибыльное.


Первое время в Final Fantasy XIV видишь только прекрасную графику и необыкновенно красивый мир. Но когда приходит время разобраться в геймплее, появляется и головная боль, так тут все неудобно устроено.


Почему нельзя было сделать нормальный Auction House? Или много вендоров, продающих одежду? Эти вопросы долго не будут давать покоя.



Монстры красивые, но их разновидностей не так много.

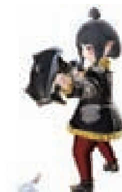
ПЕРВОЕ ВРЕМЯ ИГРОКИ ТРАТЯТ ПОПУСТУ ПРОСТО ПОТОМУ, ЧТО НЕ ПОНИМАЮТ, ЧТО ЖЕ ОТ НИХ ХОТЯТ.



Играть в группе ощутимо интереснее. Правда, повышается и сложность квестов.

Дисциплины

Всего в Final Fantasy XIV есть четыре группы классов, каждый со своими особенностями. Важно помнить, что переключаться между классами можно свободно. Достаточно просто купить оружие или необходимые для этого предметы и экипировать их.



Первая группа называется Disciples of War и позволяет развивать следующие классы персонажей: лучник, гладиатор, копейщик, боксер, мародер. Разумеется, это одна из самых популярных дисциплин.



Вторая группа – Disciples of Magic – состоит всего из двух классов магов. Классические – это волшебники, которым доступны стихийные заклинания. Тауматурги же используют магию света и тьмы, плюс они хорошие дебафферы.



Третья группа – Disciples of Hand – самая интересная и полезная. Крафтерам вообще везде рады, но в мире Final Fantasy XIV каждый персонаж должен что-то уметь делать своими руками, в противном же случае будет сложно чего-либо добиться. Классы: алхимик, оружейник, кузнец, плотник, кулинар, ювелир, мастер отделки кожи, а также ткач.



Наконец, последняя группа – Disciples of Land – предлагает посвятить все свободное время собирательству. Класса всего три: ботаник, рыбак и рудокоп. Однако этого достаточно, чтобы недели напролет бегать по разным локациям и искать богатые месторождения руды, необходимые плотникам деревья или какие-нибудь травы для алхимиков-энтузиастов.

так убивать живность, собирать лут, продавать его вендорам или использовать в своих целях, либо поменять профессию, сложить оружие и вообще отойти от военных дел. Ведь в Final Fantasy XIV можно посвятить свое время и более полезным делам. Скажем, купить топор и косу и стать ботаником – собирать травы, рубить деревья, а потом все это продавать или мастерить что-нибудь для других игроков. При этом та же рубка леса выполнена в виде мини-игры, в которой сначала надо отметить уровень удара, а потом, собственно, рубить, останавливая плавающий туда-сюда курсор под нужным углом. Естественно, имеются также специальные квесты как раз для таких вот ценителей спокойного труда. Проблема в том, что ограничение действует то же – не больше восьми поручений за сорок восемь часов.

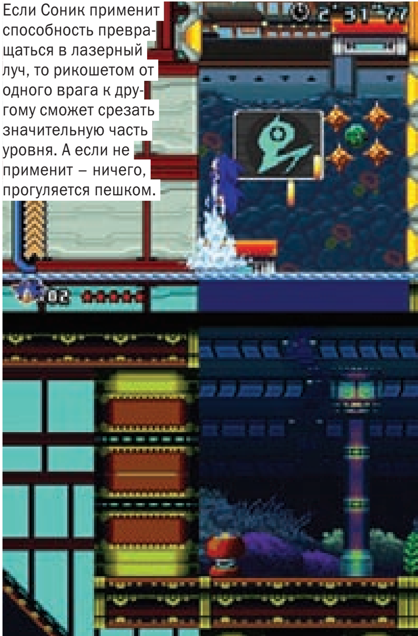
Наконец, самая большая проблема Final Fantasy XIV – это отсутствие хороших справочных материалов. Первое время игроки тратят попусту просто потому, что не понимают, что же от них хотят. Вот дали сюжетное задание, сказали бежать туда-то. А где это? На карте вроде отмечено, но непонятно, где находится в этот момент аватар. Открываешь карту с персонажем – и тут же теряется из виду точка, до которой надо добраться. Как правильно прокачивать персонажа? На что тратить очки тому же тауматургу, если у него астральные заклинания, а развивать можно только стихийные параметры: огонь, воду, ветер, землю и прочие? Что делать, если сломалась одежда? Отнести вендору? Да во всей Гридании только один персонаж может помочь с этим, но и его надо искать – с помощью форумов фанатов, разумеется – и починит те же штаны он лишь на 50%. На все сто – только своими руками. А как? «Да черт знает» – все комментарии NPC можно заменить именно этой формулировкой. Стало быть, опять придется открывать браузер, искать подходящую тему и пробовать предложенное решение. А когда захочется одеться во все новое, то уж тут настанет время хвататься за голову и рвать на себе волосы: придется либо опять все делать самому (т.е. тратить уйму времени), либо искать снующих по городу продавцов в надежде ну хоть у двадцатого приобрести подходящую робу. Есть, конечно, система рынков, но жить ей осталось считанные дни. На момент подготовки материала Square Enix обещала выпустить в ближайшем обновлении что-то новое, что сделает куплю-продажу предметов проще. Возникает справедливый вопрос, дескать, а для чего было мудрить? Аукционы есть в каждой MMO, и уж здесь-то заново изобретать велосипед явно не стоило.

Понятно, что ни один старт MMO не обходился без проблем. Что все представители жанра дорабатываются на ходу, баланс, боевая система и все остальное шлифуется с выходом патчей. Значит, со временем Final Fantasy XIV станет более дружелюбной к пользователю. С другой стороны, уже сейчас, когда ничего этого нет и игроки каждый раз вынуждены сталкиваться со все новыми и новыми неудобствами, прервать приключения в мире Эорзеи очень сложно. Потрясающе красивый мир и персонажи, интересный сюжет, многообразие разных профессий и боевых классов – хочется попробовать все! Посетить разные города, встретить монстров, знакомых всем ценителями сериала, поболтать с муглами, принять участие в квестах, для прохождения которых требует слаженная работа большой группы людей. Плюс, не отпускает ощущение того, что Final Fantasy XIV – это всерьез и надолго. Во всяком случае, хотелось бы в это верить.

ОЦЕНКА 6.5

Внизу: Значительную часть времени придется тратить на изготовление разных безделушек. Это важно, без этого не разбогатеть!



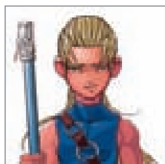


Если Соник применит способность превращаться в лазерный луч, то рикошетом от одного врага к другому сможет срезать значительную часть уровня. А если не применит – ничего, прогуляется пешком.



Кольца зачастую расположены так, чтобы игрок не плутал в поисках пути.





Сергей Цилюрик

Sonic Colors

Разработчики из Dimps годами оттачивали умение производить двумерных «Соников» для портативок, и Colors, получившая все самое лучшее и от своего собрата с Wii, и от Sonic Rush, – их наиболее удачное творение на данный момент.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Dimps
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Действительно, Colors можно назвать третьей частью Sonic Rush: и графика, и управление, и геймплей в целом очень напоминают предыдущие работы Dimps для DS. Тем не менее адвенчурной составляющей тут нет, а дизайн уровней, хромавший в первой Rush, заметно изменился в лучшую сторону. Главному нововведению Colors – различным сверхсилам, которые Соник приобретает при контакте с инопланетянами, – здесь также уделено немало внимания, и практически на каждом уровне найдется такой секретный путь, на который можно попасть лишь благодаря своевременному применению нужной способности.

По сравнению с Wii-версией игра сильно ужалась – в каждой из шести зон теперь всего по два (пусть и достаточно больших) этапа против шести. Зато все они – полноценные, сбалансированные, интересные, полностью лишенные никчемного филлера, которым была разбавлена «большая» Sonic Colors. Плюс, в отличие от нее, двухэкранная Sonic Colors не имеет никаких проблем с управлением. Наведение на близлежащие объекты работает безоговорочно, о мешающей инерции можно забыть. Единственная претензия – к двум битвам с боссами, сделанным на манер Sonic Advance 2: управлять постоянно бегущим ежом далеко не так удобно, как хотелось бы.

В обеих версиях Sonic Colors много уровней, проходящихся с чрезмерной легкостью – подразумевается, что игроки заинтересуются достижением лучшего результата на каждом этапе (а система оценок тут очень строгая). Ближе к финалу, однако, сложность повышается достаточно заметно, а в DS-версии есть еще и побочные миссии. Они сопровождают большую часть обязательных уровней: на уже знакомых локациях ежику приходится выполнять конкретные задания (например, убить 20 врагов или пройти 5 чекпойнтов) за крайне ограниченное время – и тут даже опытным геймерам игра задаст жару.

Сценарий пережил благостные перемены: все неуклюжие шутки из него исчезли, обнажив лишь костяк того же сюжета, сдобренный небольшим количеством диалогов. Вышеупомянутые миссии сопровождаются диалогами с множеством второстепенных персонажей из вселенной «Соника» – хороший фансервис для любителей фурревого бестиария. Впрочем, незначительная продолжительность и необязательность встреч с новыми героями позволят и поклонникам ретро-частей в полной мере насладиться Colors.

За исключением нескольких недостатков (довольно низкая продолжительность, проблемы с парочкой боссов и несколько не очень удачных решений на уровнях), DS-версия Sonic Colors может похвастаться всем, что должно быть в правильной игре про синего ежа. Тут и отзывчивое управление, и уместные нововведения, и уровни, на которых шанс внезапно отправиться в пропасть приближается к нулю. Dimps явно понимают Соника лучше, чем сама Sonic Team, а Colors показывает верное направление, в котором стоит развиваться Sonic 4.

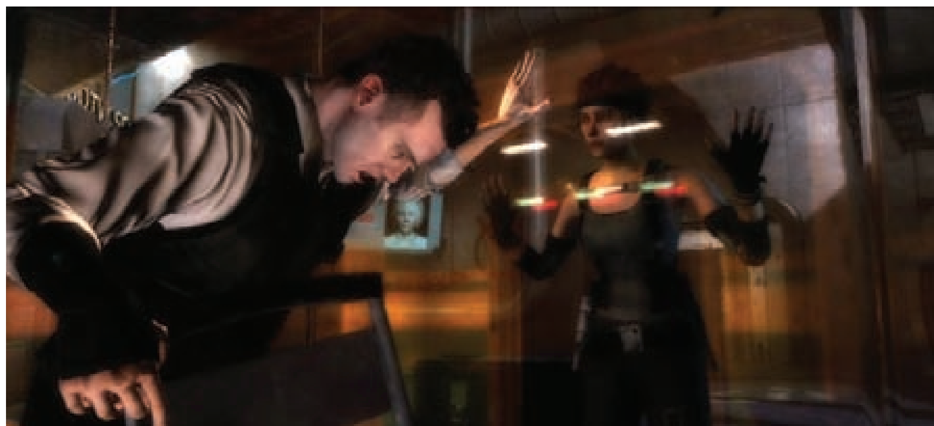
ОЦЕНКА 8.0

Внизу: Два босса – на манер Sonic Rush, два – как в Sonic Advance 2, еще два – в классическом двумерном виде. А финальная битва слишком хороша, чтобы ее спойлить.



Лучший из лучших

Заметной проблемой классических двумерных «Соников» были бонус-уровни – во многом из-за того, что отзывчивое управление героем на них не распространялось. Не стал исключением и недавний Sonic 4. В Wii-версии Sonic Rush таких уровней, можно сказать, не было вообще, поэтому получение супер-Соника там было еще более тягомотным, чем обычно. На DS же Dimps вернули уже опробованный в Sonic Rush вариант, являющий собой более толковую версию бонусов из Sonic 2 (труба, по которой бежит ежик, прозрачна, что позволяет своевременно ориентироваться в ситуации) со стилусным управлением, дающим возможность быстро и точно маневрировать между препятствиями. Победа!





Вверху: Шефа службы безопасности можно спасти. Или нет. Игра заканчивается только в случае смерти самой Кейт.

Справа: Единственная мини-игра. Надо поймать правильную частоту, подобрав нужную синусоиду. Прям как в Batman: Arkham Asylum.

Уже в продаже

Томас Роберт Мальтус (1766 – 1834)

Английский ученый-демограф (по совместительству – священник и экономист), автор теории о том, что неконтролируемый рост популяции людей итоге приведет к голоду, так как народонаселение (которое растет в геометрической прогрессии) Земли ограничено средствами существования (растет в арифметической прогрессии). Считал, что рождаемость может быть снижена либо нравственными запретами, либо несчастиями (в том числе войной).





Александр Устинов

Hydrophobia

Всякий раз, когда разработчики объявляют главной фишкой игры какую-либо новую технологию, в голове селится мысль, что на выходе получишь не игру, а технодемку – красивую, но бессмысленную. Сразу скажу, к Hydrophobia это не относится.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox Live Arcade
Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: Microsoft Game Studios
Разработчик: Dark Energy Digital
Обозреваемая версия: Xbox Live Arcade
Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Великобритания

Наверное, я не стану особенно вдаваться в подробности сюжета Hydrophobia – он не очень-то оригинальный и при замене «иксов» на «игреки» получается весьма точной калькой с первой части «Крепкого орешка». Одно только «но»: небоскреб «Накатоми плаза» не затапливался и не разрушался. А вот «Королева мира» (гигантский плавучий город) во время атаки местных террористов, называющихся неомальтузианцами, получила изрядное количество пробоин, и множество помещений оказалось затоплено. Но передвигаться все равно предстоит по инженерным отсекам, вдали от основного конфликта.

Сперва – о предмете гордости игры, о воде. Как ни крути, сегодня даже самые именитые разработчики стараются обойти физические свойства жидкостей, ограничиваясь скриптовыми (зачастую, неинтерактивными) сценками и анимированными «лентами с пиксельными шейдерами». Малоизвестная студия Dark Energy Digital – отважилась, за что честь ее сотрудникам и хвала. И пускай их воду нельзя назвать действительно реалистичной, попытку засчитываем, потому что такого мы еще не видели. Помните, как во время игры в Alone in the Dark все разевали рты от поведения огня? Приготовьтесь к подобному в Hydrophobia.

Но, согласитесь, вода не будет выглядеть реалистичной, если с ней не будет правдоподобно взаимодействовать окружение. А если быть совсем точным – персонажи (уж к плавающим ящикам мы давно привыкли). И с этим здесь полный порядок. Будьте готовы, что вас регулярно будут сбивать волны, что придется бороться с потоком, что всякий неудачный выстрел, который ненароком высвободит тонну воды, может решить исход всякой стычки в пользу любой из сторон – кого-то попросту смоет из-за укрытия. Боязнь воды и впрямь начинает вырабатываться у игрока – настолько беззащитным чувствуешь себя перед стихией.

Графически Hydrophobia выглядит очень неплохо (не забываем, перед нами скачиваемая игра) – на уровне красивой игры из прошлого поколения в высоком разрешении. Вот только нередко проседает фреймрейт – не смогли разработчики хорошо оптимизировать движок для шустрого обсчета физики.

Говоря о перестрелках, хочется опять-таки вспомнить о «Крепком орешке». Лезть на врагов в открытую бесполезно – убивают здесь очень быстро, а вооружена главная героиня (кстати, знакомьтесь: Кейт Уилсон, обычный инженер) всего лишь оглушающим пистолетом, да и тот найдет только во второй главе (всего их три). Приходится импровизировать: оглу-



Вот так мир выглядит через голографическую призму MAVI.



ПОМНИТЕ, КАК ВО ВРЕМЯ ИГРЫ В ALONE IN THE DARK ВСЕ РАЗЕВАЛИ РТЫ ОТ ПОВЕДЕНИЯ ОГНЯ? ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ПОДОБНОМУ В HYDROPHOBIA.

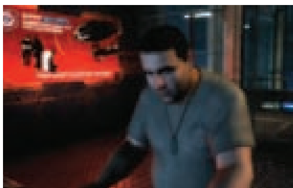
шили врага, разбили выстрелом стеклянную переборку, за которой затопленная комната, террорист захлебнулся. Конечно, можно затюкать неприятеля и по старинке, да вот только оглушенному неомальтузианцу требуется аж четыре контрольных хедшота – из такого-то оружия. А времени возиться с каждым попросту нет. Тут выживают только приверженцы тактики «бей-беги». Конечно, встречаются и другие типы патронов (в том числе и боевые), но их настолько мало – каждый выстрел на счету, так что «оглушающий режим» так и останется основным.

Вариантов «непрямого умерщвления» достаточно, но слишком уж часто все сводится к банальным красным бочкам, которые встречаются на инженерных палубах «Королевы мира» в чрезмерном изобилии. С другой стороны, никто не мешает поискать более элегантный, но менее очевидный способ. Что особенно радует – обычно Кейт в одной локации предстоит расправиться в основном с двумя-тремя неприятелями.

Дама с характером и человек за монитором

Hydrophobia – игра камерная, если речь о количестве персонажей. По сути, их всего двое постоянных: Кейт и ее начальник Скут. Второго мы только слышим, но зато слышим очень часто. Диалоги практически не прекращаются, оставаясь при этом очень живыми – веришь, что перед нами обычные люди, попавшие в передрягу. Вдобавок главная героиня страдает гидрофобией – как только воды вокруг нее становится слишком много, экран застилает темная пелена.







Кейт регулярно закрывает лицо руками от струй воды и от жара огня. С количеством анимаций в игре вообще порядок. А вот с плавностью – не очень.

Еще предстоит заниматься старым добрым поиском ключей от запертых дверей. Процесс, конечно, выглядит крайне занятно: у Кейт есть интересный девайс MAVI – раздвижная голограммная лента. Глядя сквозь нее (игра в этот момент переходит в режим от первого лица), можно дистанционно открывать двери, подключаться к камерам и даже видеть скрытые надписи на стенах. Собственно, как выглядит поиск ключа: избавляемся от врагов в комнате, обшариваем карманы, находим так называемый «частотный ключ», включаем MAVI и начинаем с ним ходить в поисках стрелок, которые и укажут на шифр. На словах интересно и, в общем-то, так и есть, да только заниматься этим приходится настолько часто, что раздражать эта схема начинает уже к середине игры.

И, если уж говорить о недостатках, стоит вспомнить и неуклюжее управление, и уже упомянутые падения фреймрейта, и посредственную озвучку. В общем, тут полный набор проблем, типичных для амбициозных, но не очень опытных разработчиков. А еще, хоть это никак не афишируется, Hydrophobia – игра эпизодическая. Поэтому ждите некрасивой надписи «To be continued» буквально посреди истории. К сожалению, есть у меня опасения, что второй серии мы можем и не увидеть – не всякому массовому геймеру такая игра придется по душе. Не настолько она отполированная, не настолько увлекательная, пусть и не плохая, и не скучная. Зато и обычной технодемкой ее назвать язык не поворачивается – уж больно здесь технология органично встроена в игровой процесс.

Игры с водой

После прохождения сюжетного режима открывается Challenge Room, в котором нам предстоит сражаться с волнами врагов. Особенность заключается в том, что нам дают возможность управлять водой – самолично обрушивать стихию на врагов. Процесс очень напоминает игры с Силой в Star Wars: The Force Unleashed, занятен, но... выглядит довольно глупо. Очень надеюсь, что эти паранормальные способности так и останутся достоянием «челленджей» – очень уж не хочется, чтобы в последующих эпизодах Кейт превратилась из обычного человека в супергероя.



ОЦЕНКА 7.0

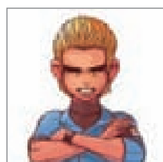
Внизу: Игра начинается в комнате Кейт. Внутри – тысяча и одно объяснение, почему она и плавает словно дельфин, и карабкается точно обезьяна.





Каждое неправильное движение отмечается красным, каждый успех – оценкой и одобрительными хлопками.

Dance Central



Евгений Закиров

Зеркало культуры: европейцы и американцы вместе с Kinect сразу брали и Dance Central. Японцы отдали предпочтение DanceEvolution. В России, к сожалению, после старта продаж выбора не было – если танцы, то под Lady Gaga!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
special.rhythm.dancing
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Harmonix
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
co-op, local
Страна происхождения:
США

Уже в продаже



Покупка Kinect – шаг смелый, сопряженный с рядом сомнений и обязательными отговорками друзей. Дескать, дорого и рассчитано не вполне на геймеров. Действительно, подборка core-игр после официального старта продаж оставляла желать лучшего. Поэтому Kinect мог восприниматься как дополнительный аксессуар даже не к Xbox 360, а к Dance Central – увлекательной танцевальной игре с хорошей подборкой музыкальных композиций.

Однако прежде чем перейти непосредственно к танцам, следует сказать пару слов о самом сенсоре. Дело в том, что покупатели столкнулись совсем не с теми сложностями, про которые писали журналисты, успевшие попробовать новое устройство на многочисленных презентациях. Так, Kinect прекрасно работает в плохо освещенном помещении и не цепляется к книжкам на полке за спиной игрока. Он блестяще распознает малейшие движения, точно их воспроизводит. Никаких лагов и заторможенных реакций – все плавно и правильно. Проблема в другом: для свободного танца полутораметрового расстояния будет недостаточно. От сенсора до человека должно быть больше двух метров, иначе начинающий танцор не попадет полностью в кадр. При этом необходимость в калибровке Kinect возникает не сразу – лишь после пары неудачных попыток пуститься в пляс становится понятно, что без дополнительной настройки тут делать нечего.

Just dance!

Покончив со всеми приготовлениями (в инструкции советуют перед каждым сеансом игры совершать перестановку в комнате), можно начинать танцевать. На выставках процесс выглядел до-

ОТ СЕНСОРА ДО ЧЕЛОВЕКА ДОЛЖНО БЫТЬ БОЛЬШЕ ДВУХ МЕТРОВ, ИНАЧЕ ТАНЦОР НЕ ПОПАДЕТ ПОЛНОСТЬЮ В КАДР.

Треклист

Audio Push – Teach Me How To Jerk
Basement Jaxx – Rendez-vu
Beastie Boys – Body Movin' (Fatboy Slim Remix)
Beenie Man – King Of The Dancehall
Bell Biv DeVoe – Poison
Benny Benassi – Satisfaction
Cascada – Evacuate the Dancefloor
Christina Milian – Dip It Low
The Commodores – Brick House
Craig Mack – Flava In Ya Ear (Remix)
Dirty Vegas – Days Go By
Eric B. & Rakim – Don't Sweat the Technique
Fannypack – Hey Mami
Jay Sean ft. Lil Wayne – Down
Kool & The Gang – Jungle Boogie
Kylie Minogue – Can't Get You Out of My Head
Lady Gaga – Just Dance
Lady Gaga – Poker Face
Lipps Inc – Funky Town
M.I.A. – Galang '05
Nelly Furtado – Maneater
Nina Sky – Move Ya Body
No Doubt – Hella Good
Pitbull – I Know You Want Me (Calle Ocho)
Quad City DJ's – C'mon N' Ride It (TheTrain)
Rihanna – Pon de Replay
Salt-N-Pepa – Push It
Snoop Dogg/Pharrell – Drop It Like It's Hot
Soulja Boy Tell 'Em – Crank That (Soulja Boy)
Wreckx-n-Effect – Rump Shaker
Young MC – Bust A Move



Вверху: Если в обучающем режиме сразу справиться с каким-нибудь движением, то отрабатывать его по три раза никто не попросит. Но стоит один раз ошибиться…



статочно просто, на самом же деле все обстоит несколько иначе. Так, у каждой песни – свой танец, который предварительно надо разучить. Для этого есть режим тренировки, в котором вместе с аватаром игрок последовательно разучивает каждое движение. Если что-то долго не получается, то аватар сам предложит пропустить эту часть, чтобы вернуться к ней позже. Понятно, что с первыми песнями никаких сложностей в принципе не может возникнуть. Поднять руку вверх, сделать шаг в сторону, обратно, хлопнуть в ладоши – разминка, не более. Но стоит включить какую-нибудь композицию из конца списка, и станет понятно, что Dance Central – это нечто большее, чем прыжки под музыку.

Возможности распознавания движений Kinect, кажется, во много раз превосходят способность обычного геймера повторять все, что показано на экране. Неторопливо переминаться с ноги на ногу нельзя, надо постоянно что-то делать. При этом сенсор видит даже то, на что человек со стороны может и не обратить внимание. Скажем, подпрыгнуть на одной ноге с присестом и без – это два разных движения. И если вторая нога будет мотаться кое-как, вернее, не так, как показывает танцор на экране, значит, засчитают штраф. Всякий раз, когда что-то идет не так, ошибка игрока отмечается красным свечением на аватаре. Не так подогнули руку – минус столько-то очков, не туда развернулись, недостаточно высоко подпрыгнули или тихо хлопнули – опять наказание. Но поскольку речь идет не о фантастических танцах японских поп-идолов, стараешься понять требования и вскоре замечаешь, что исполнить можно практически все. Надо только постараться и не делать ничего спустя рукава. Это не пульты от Wii, которыми можно просто взмахнуть – и действие засчитается. Здесь возможны десятки разных взмахов, а во время выступления нужен только один, которому только что научили.

Фристайл!

К сожалению, танцевать вместе с друзьями оказалось не так интересно. Дело в том, что для комфортной игры вдвоем надо в два раза больше свободного пространства. Если у вас есть большая комната, то из нее, следуя все тому же совету из руководства, придется вынести вообще всю мебель. В противном случае есть риск наставить себе синяков или посбивать вокруг все светильники. С другой стороны, если никаких трудностей с тем, чтобы найти подходящее помещение, нет, то можно хоть с самого начала соревноваться с друзьями за звание лучшего танцора. Правда, дойти до конца за раз вряд ли получится. Все-таки изучение каждого конкретного танца отнимает очень много времени. Да и потом, подборка песен вряд ли понравится целиком, скорее просто каждый сможет найти что-нибудь по вкусу. И что поначалу видится плюсом (много разных треков!), вполне вероятно, может обернуться разочарованием, причем как раз из-за разнообразия. «Funky Town» – это классно, но вот «Hey Mami» уже явно на любителя.

К счастью, тем, кому не нравятся имеющиеся в Dance Central песни, уже сейчас предложено множество дополнительных – в виде DLC. Стоят они прилично, но это не повод отказываться от них совсем. С другой стороны, велик риск опять «попасть в капкан», как это было с другими музыкальными играми, вроде Guitar Hero или Rock Band, когда суммарная стоимость DLC в конечном счете обгоняла ценник самой консоли. Следует учитывать и то обстоятельство, что такого рода обновления добавляют в игру лишь новые музыкальные композиции и танцы, составленные из уже заложенных в игру движений. Остальное содержание (костюмы для аватаров, например) изменениям не подлежат. Впрочем, понятно, к чему все идет: новый выпуск каждый год – это как раз в духе таких музыкальных забав.

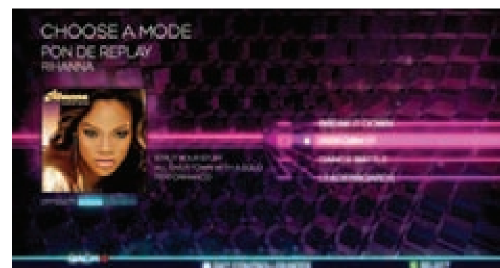
ОЦЕНКА 8.0



СТОИТ ВКЛЮЧИТЬ КАКУЮ-НИБУДЬ КОМПОЗИЦИЮ ИЗ КОНЦА СПИСКА, И СТАНЕТ ПОНЯТНО, ЧТО DANCE CENTRAL – ЭТО НЕЧТО БОЛЬШЕЕ, ЧЕМ ПРЫЖКИ ПОД МУЗЫКУ.

По порядку

В Dance Central предусмотрено несколько режимов игры:
Perform It – самый простой. Здесь надо танцевать для достижения наилучшего результата.
Workout Mode – то же самое, но с учетом сгораемых калорий.
Dance Battle – соревновательный режим для двух игроков. Кто больше очков заработал, тот и выиграл.
Challenge Mode – несколько песен объединяются в одну, движения перетасовываются, сложность существенно возрастает. Настоящее испытание!
Break it Down – тренировочный режим, в котором предстоит отработать все движения.



Внизу: У подтанцовки всегда сложные лица. Вообще, с графикой у Dance Central не все хорошо, но в суете стараешься не обращать на это внимание.





Работа камеры на сей раз не вызывает никаких нареканий. Это, да ещё качество графики (как игровой, так и в роликах) – вот в чём сиквел однозначно лучше оригинала.

Star Wars: The Force Unleashed II

Давным-давно в далёкой-далёкой галактике…

Попробую огорошить нежданным вопросом: что вы ценили в Star Wars: The Force Unleashed? И если вы не фыркнули насмешливо в ту же секунду, рискну предположить, что ответов два: «сюжет» и «боевая система». С этих позиций рассказ о сиквеле, пожалуй, и начнём.

Сюжет, к сожалению, много обещает, но ничего не даёт, со всеми своими шикарными видеороликами игра не добивается главного: не трогает сокровенные струнки в душе поклонника «Звёздных войн». Если первую часть получалось увидеть полноценным фильмом, этаким «Эпизодом третьим с половиной», то сиквел – будто блокнот сценариста, набросавшего несколько перспективных идей, который выкрали и отправили в производство без всякой доработки. И ведь такое предположение, похоже, недалеко от истины. SWTFU II выглядит недоделанной и оборванной на середине, похоже, как раз потому, что она именно что недоделана и оборвана. Далеко ходить не надо: известие о том, что исполнительный продюсер Хейден Блэкман подал в отставку и покинул LucasArts, пришло ещё в июле, и произошло это, насколько можно судить, как раз на этапе сборки игры из оставшихся беспризорными разрозненных кусочков. Здесь нелишним будет отметить, что Блэкман – не просто продюсер сиквела, но человек, на протяжении многих лет занимавшийся разработкой вселенной Star Wars, тот, кому мы обязаны сценарием и игровой механикой первой части The Force Unleashed, а также ещё нескольких не последних видеоигр по мотивам «Звёздных войн». Что же послужило причиной неожиданного увольнения? Заявление самого мэтра более чем сдержанное: он, де, давно мечтал попробовать силы в чём-то новом и вот наконец мирно подался на вольные хлеба, пожелав коллегам удачи. Официальный комментарий LucasArts был сух и деловит: «Отставка Блэкмана ничуть не повлияет на качество игры». Пост опального продюсера, чьё имя в результате даже не попало в титры (а это очень, очень дурной знак) занял Хулио Торрес, которому и предстояло за оставшиеся до часа икс месяцы довести проект до финиша по черновикам предшественника или, что представляется более вероятным, вопреки им. Что в результате вышло?

Дух

С пятого на десятое: дуэли с боссами весьма (а в случае с Горогом так и вовсе через край) продолжительны и весьма изобретательны – чего так не хватало первой части, да и до сих пор не хватает некоторым жанровым конкурентам. Однако даже здесь The Force Unleashed II выглядит отчуждённо стерильной. Смени несколько деталей – и вот уже ничто не напоминает о «Звёздных войнах», перед тобой хоть Mass Effect, хоть Vanqush, хоть Dead Space. В общем, сойдёт за любую другую игру про бесконечные коридоры, устланные металлопанелями, и ощетинившихся ногами-щупальцами роботов. Ковырни глубже – и под личиной GoW-отпрыска проклюнутся Conan и многочисленные



Артём Шорохов

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows, Wii
Жанр: action.slasher
Зарубежный издатель: LucasArts
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: LucasArts (PS3, Xbox 360), Aspyr Media (портирование под Windows), Red Fly Studio (Wii)
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплеер: нет
Страна происхождения: США





На «нормальном» уровне сложности герою ничего не стоит принять на грудь пяток ракет и посостязаться в живучести с Горогом. Слава богу, это поправимо.

beat'em up шестнадцатибитной эпохи. Что это значит для играющего? Для иного – совсем ничего. Для того, кто купил игру по мотивам Star Wars, – в первую очередь то, что за красочными заставками и поражающими воображение битвами преступно мало собственно «Звёздных войн». Взять тех же боссов: первая The Force Unleashed постоянно швыряла героя с планеты на планету, навязывая необходимость расправляться с пережившими приказ №66, но разобщёнными войной клонов джедаями – колоритными и могущественными противниками, скрывающимися в дальних уголках вселенной, сюжетными вывертами принуждала биться на оба фронта, познавая силу всё новых и новых врагов. В сиквеле с этой «суматохой» покончено: из всех рыцарей Светлой стороны в живых остались как будто только Рам Кота и магистр Йода, причём первый – наш компаньон, а второй – глубокомысленная декорация у входа в Пещеру видеороликов. (Где-то прячется ещё Оби-Ван Кеноби, но о нём ни слуху ни духу.) Сражаться же предстоит исключительно с силами Империи – пехотой да дроидами, причём всего на двух планетах и одном космическом корабле, которые, пусть и здорово выполнены, всё же не в состоянии заставить вновь испытать те же чувства, что подарило в прошлом многообразие миров и противников оригинальной игры. Вдобавок у героя будто бы и нет какого-то персонифицированного противника: он просто «куда-то» идёт, а на него «зачем-то» бегут враги. Подобный подход в видеоиграх не нов, но после драматически насыщенной первой части он не может не разочаровывать: к чему все эти дорогие заставки, если с их помощью нечего рассказать? Всё это не слишком хорошо вписывается в мифологию Star Wars и вдобавок не идёт на пользу игре, позиционирующей себя сюжетным блокбастером. Дальше – больше, несколько раз авторы пытаются схитрить, подтасовывая в колоду будущих событий уже однажды использованные. Это не принимает настолько уродливых форм, как в том же Spider-Man: Shattered Dimensions, но вполне может разозлить игрока, который и без того получил сиквел в полтора раза – а то и вдвое! – короче оригинала, да ещё и заметно уступающий в вопросах проработки вселенной. Всё это не было бы столь обидно, не помни мы как следует первую часть. Ну да не это в играх главное, верно? Можно обойтись и вовсе без сюжета, если интересен сам процесс.

Вверху: Игра встречает проверкой сейва от первой части и предложением пройти в выбор костюма. Будьте внимательны на Като Неймодии, и игра наградит вас внешностью Гайбраша Трипвуда, бессменного героя сериала Monkey Island.

Внизу: Если вы переломали себе все пальцы, пока пытались уронить «Звёздный разрушитель» в первой игре, вам небезынтересно будет узнать, что близкая по духу сцена из сиквела (герой расчищает путь идущему на таран повстанческому крейсеру) заключается в ленивом потыкивании то одной, то другой кнопки.

Меч

Начало воодушевляет. Новые финты боевой системы эффектно выглядят и, на глазок, отлично вписались бы в знакомую по первой игре боевую систему. Однако в сиквеле их зачастую просто негде применить. Вот, где рождается скука – герой не просто силён, он всемогущ. Пользуйся новыми техниками или нет, игра всё равно напоминает попытку стайки смертельно испуганных болонок несмелым тявканьем остановить пущенный под горку асфальтоукладчик. На штурмовиков Империи жаль даже тратить нажатие кнопки: всё равно никаких неприятностей они причинить не в состоянии. А если очень уж докучают все эти неизменно мажущие лазерные залпы, нет-нет, да и пощипывающие полоску здоровья, единый взмах световыми мечами разом избавит от любых неудобств. В конце концов, мы говорим о человеке, который здесь вытворяет такое, что не снилось ни единому джедаю обеих кинотрилогий даже в самом чарующем сне. Так и получается, что перебежки от одного гигантского дроида к другому – утомительная в своей обыденности прогулка, в то время как битвы с гигантскими дроидами утомительны сами по себе – в своём сонном однообразии. А между ними – наполненный лазерными вспышками вакуум.



Враг

Один из примеров. Достаточно «схватить» Силой любого врага, и вот уже нажатием кнопки, истратив минимум шкалы, его можно превратить в «живую гранату»: куда ни швырни – взорвётся, разметав всё кругом. Ещё раз: любого рядового врага можно убить меньше чем за секунду.

«Это не те дроиды, которых вы ищете»

В нынешнем году мы стали свидетелями какого-то нового веяния в индустрии: то одна, то другая игра от разных издателей на нормальном уровне сложности оказывается ненормально лёгкой. Особенно это заметно в случаях с сиквелами (как тут не вспомнить Gears of War 2, которая, тем не менее под описываемый тренд по некоторым причинам не попадает), где легко провести «очную ставку», просто запустив предыдущую игру. Причём, оглядываясь на 007: Blood Stone, нельзя не заметить одну странную особенность: описанный эффект наблюдается, как правило, лишь в первой половине «облегчённых» игр и быстро сходит на нет примерно в середине. Не иначе, издатели пытаются незаметно «пересадить» уже имеющихся на крючке начинающих геймеров на «нормальные» игры. Правда, ценой нашего с вами недоумения. Приметы простые: если в пояснениях на экране выбора сложности вы видите фразы вроде «Для тех, кто знаком с шутерами не понаслышке», велик шанс того, что новинка – как раз из этой волны, а значит, на Normal полагаться не стоит.

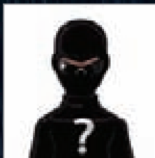


А если неподалёку есть ещё несчастные, ненавязчивая система-помощник мягко направит руку Старкиллера в нужном направлении, и количество трупов возрастёт многократно. И ведь так – за какую кнопку ни возьмись! Разве только Force Push по-прежнему годится лишь для вышибания дверей. Неудивительно, что на переходах от заставок к действию главный герой ничуть не смущаясь стоит под перекрёстным огнём по несколько секунд в ожидании, покуда игра передаст вам управление. И, знаете, не напрягает. Удивляет лишь, с какой самоотверженностью идут на убой враги. Первая часть приучила ждать подвоха, опасаться скучковавшихся групп разнородных противников; иного стрелка приходилось подолгу выковыривать из укрытия… Здесь беспокойство ни к чему, порой кажется, достаточно протянуть лазерный меч и имперцы радостно нанизаются на него без всяких трюков с Силой. Играешь – и чувствуешь себя читером. В общем, отбыв повинность «нормального» уровня сложности, для повторного прохождения я с облегчением переключился на максимальный. Спешу вас уверить, второе прохождение оказалось гораздо более увлекательным: агрессивные враги метко стреляют и больно жалят, вынуждая брать от боевой системы максимум и везде успевать, архитектура уровней наконец-то обрела смысл и даже нелепые «арены», заслоняющие выход силовым полем до той поры, пока жив хотя бы один противник, воспринимаются не скучной обузой, но вызовом геймерскому мастерству. Конечно, Unleashed-сложность всё ещё не ставит игру на одну доску с God Hand или Ninja Gaiden (здесь этого и не требуется), но уже заставляет вспомнить отчаянные схватки из первой части, быстро приучает дорожить хрупкой линейкой жизни, экономить Силу и опасливо уважать каждую самонаводящуюся ракету, способную единым махом лишить всяких шансов на победу. В этих условиях гораздо легче воспринять логичный в голове и нелогичный на деле ход – мизерное здоровье солдат Империи. Конечно, лазерный меч, без затей разрубающий любые доспехи, – не то оружие, которым нужно подолгу кромсать хелсбар какого-то там штурмовика (и за это первая TFU собрала немало критики), но для игры, которая во всём опирается на боевую систему, чрезвычайно неудобны враги, расчленить которых можно единым взмахом без всякого права на защиту. Но даже режим повышенной сложности не панацея от врождённого недуга: если подобраться к тем же штурмовикам задачка подчас не из лёгких, то уж расправиться с ними на близком расстоянии – дело одной кнопки. Особенно в этой связи умиляет наличие в боевой системе рудиментарных комбо, доставшихся в наследство от первой игры, ведь бедным штурмовикам довольно единого взмаха, а те враги, что в состоянии выдержать хотя бы половину ударов комбинации, накрепко сидят в автоблоке и поддаются лишь на захват с последующей скриптовой расправой. И это не единственная странность. Например, даже до отказа прокачанный Mind Trick отчего-то лишён изначального смысла: враги радостно сводят счёты с жизнью только на немногочисленных мостах и близ специальных генераторов, произрастающих из пола лишь на планете Камино (читай: на первом и последнем уровнях). В обычных же ситуациях этот приём сводится к банальному «пошёл вон, не мешайся»: умереть не умрут, но на несколько секунд отстанут, делая вид, что убивают друг друга, – время достаточное, чтобы подобраться на расстояние удара световым мечом или разобраться с врагами поопаснее. А в таком разрезе, как ни крути, удобнее молния: эффект тот же, а пользы больше. К слову, именно с этими двумя умениями особенно заметна чрезмерная мощь героя: даже без всякой прокачки среди противников-пигмеев чувствуешь себя непобедимым великаном, вальяжно раздавая первоуровневые «спеллы» направо и налево. А вложив пару скилл-пойнтов в Lightning и Mind Trick (от улучшения прочих направлений развития, увы, гораздо меньше толку), и вовсе ощущаешь себя косарем на поле, двумя нажатиями кнопки срезая целые отряды врага. Но хватит нагнетать, время резюмировать. Рождённый в погоне за зрелищностью и дружелюбностью концепт «Надо дать игроку ощутить себя могущественным джедаем» (озвученный ещё Блэкманом) разработчики приняли уж очень близко к сердцу и не сумели совладать с собственным детищем, в результате чего некогда стройная боевая система треснула по швам. Играть по-прежнему интересно, и обилие возможностей находит применение во множестве ситуаций, но слова эти справедливы лишь для максимального уровня сложности, а значит, многие и многие и многие проделанной работы даже и не заметят, скорее согласившись с мнением о том, что первая игра по части боевой системы была более цельной, а былые схватки – интенсивнее и увлекательнее. Опять же нельзя не отметить, что прокачка TFU претерпела болезненную процедуру кастрации, практически лишив вдумчивого игрока всякой возможности управлять развитием героя. Пришедшая на смену возможность смены кристаллов в мечах героя (разные кристаллы даруют разные свойства, вроде усиления регенерации здоровья или понижения расхода линейки Силы), не будучи выражена в точных цифрах, имеет скорее эстетическое, нежели практическое значение.

Слева вверху: Сценарий в целом и поведение героев в частности подчас граничат с идиотизмом. По современным меркам.

МНЕНИЕ

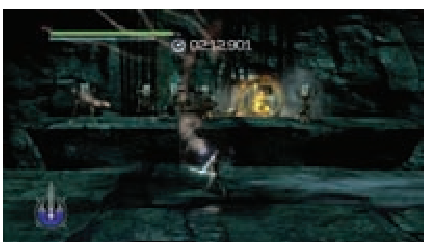
АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

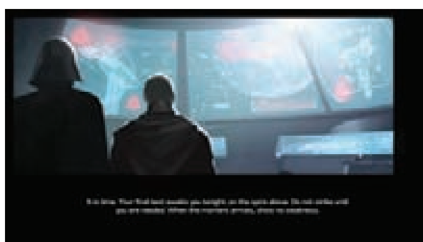


Ко второй части The Force Unleashed можно относиться по-разному. Я, по крайней мере, сначала, испытал полное отторжение – после очень хорошей первой части было ну очень обидно получить невменяемый огрызок не претендующего на какой-либо размах сюжета в трёх целых и одной десятой локаций (ах, этот «уровень» на Дагобе…), разбавленный проблемами недавнего «Человека-Паука» (я устал бегать по Неймодии, очень долго бить Горога и еще дольше – Вейдера). А вот геймплейно сиквел однозначно лучше оригинала. И это единственное достоинство породило на втором прохождении положительную эмоцию: на сложности Unleashed играть интересно и в меру сложно, челленджи – занятные, а из-за небольшой продолжительности игрой не успеваешь пресытиться. В итоге, после пары часов обсуждения с Артёмом, я понял, что напоминает мне TFU2. Это пришелец из прошлого, синтетическое ретро из времен Super Nintendo – игра красивая, сложная, не слишком длинная, с невменяемым сюжетом и без всякой попытки интересно его подать.

Отголоски бури

Challenge Mode предлагает интересные и подчас заковыристые задания, выполняя которые можно добраться до самых сокровенных бонусов игры. К сожалению, этих «тренировочных комнат» всего десяток (дюжина в коллекционном издании) – по числу глав комикса Distant Thunder, поясняющего сюжет (и особенно – «тёмную» концовку, которую многие сегодня считают основной) игры. Бытует мнение, что именно эти «миссии» задумывались для уровня на Дагобе, но впоследствии были удалены вместе с лоскутами сюжета об истинном клоне Старкиллера.





Choose youre side

Тёмная сторона Силы: Гнев

И вот ведь в чём загвоздка. Растеряв претензии на то, чтобы развиваться в русле слэшера, игра не приобрела ничего взамен. Интеграции геймплея и кинематографики по-прежнему нет, новых игровых механик – тоже. Став красивее, лощёнее и дружелюбнее, The Force Unleashed едва ли привлечёт новую аудиторию, но запросто отпугнёт старую. Конечно, здесь и помимо графики в избытке элементов, присущих всякому уважающему себя сиквелу. Так, ближе к финалу (или будет правильнее сказать «к середине изначально запланированной истории»?) бесконечные сражения вдруг разбавляются головоломками. Не то чтобы сложными – скорее неожиданными. За полторы игры как-то уже привыкаешь к тому, что вопрос «куда идти?» решается поиском ранее незамеченного выхода, а не постройкой в дальнем углу импровизированной лестницы из ящиков и уж тем более не поиском генератора для сорванной в скриптовом ролике пушки, бесформенной кучей валяющейся теперь на полу к запертой двери дулом. И пускай раньше любые двери на раз вышибались с помощью Силы – разнообразие! Готовы прощать подобные сюрпризы? Тогда не бойтесь потока ругани в адрес игры. Изводите близких желчным ворчанием по любому поводу? Пополняйте ряды ненавистников. Здравого смысла здесь вообще немного – что в сюжете (он более стройный, чем принято писать на форумах, но комковат и очевидно сшит из лоскутов на живую нитку), что в самом повествовании, зато его место отдано эффектности экшн-сцен. И, знаете, порой ловишь себя на постыдной, наверное, мысли, что обмен этот имел право на жизнь. В сцене, когда герой прямо из стратосферы падает на планету вместе с кораблём, по-настоящему захватывает дух. Здравый смысл отчаянно бьёт в набат («Что вообще происходит?! Зачем?! Выпустите меня!»), но его почти не слышно на этом фестивале спецэффектов.

ОЦЕНКА 7.0

Светлая сторона Силы: Прощение

SWTFU II как будто и впрямь обладает всеми четырьмя псевдонедостатками, столь раздражающими форумных обитателей: скоротечностью (молва приписывает сюжетной кампании унизительные три-четыре часа, на деле же прохождение на нормальной сложности составляет около шести), чрезмерной лёгкостью, самокопированием и слабым сюжетом. Звучит как приговор? На деле всё отнюдь не столь мрачно: сложность настраивается в меню и запросто насыщает и удлиняет прохождение не менее чем вдвое, надоедливые коридоры-лифты-арены рассованы не по всей игре, а лишь на нескольких участках, а что до сюжета… Да, не фонтан, особенно в сравнении с первой частью. Но неприятие здесь не в качестве самой истории (большинство высосанных из пальца претензий к логике повествования на деле не выдерживают проверки спором), а в её неоригинальности и недостаточной масштабности. Ни тебе заговоров, ни тайн, ни неожиданных изгибов – рутинный повод прогнать героя по локациям, а в конце сразиться со злодеем и сделать формально-моральный выбор. Ничего особенного, но ведь и ничего плохого. Разве лишь немного жаль персонажей, вынужденных «играть» во второсортной пьесе про похищение возлюбленной, но и только – в конце концов, у всех порой случаются проходные роли. В общем, пришло время спросить себя: что же из перечисленного способно испортить удовольствие конкретно вам? Будьте предельно честны – от этого ответа зависит то, насколько вам понравятся следующие несколько часов знакомства с The Force Unleashed II. Если же игру вы давно прошли, а статью читаете из спортивного интереса – что про неё, дескать, думает рецензент «Страны Игр» – знайте: рецензент думает, что всеобщая истерика была устроена едва ли не на ровном месте, и игра пала жертвой синдрома завышенных ожиданий.

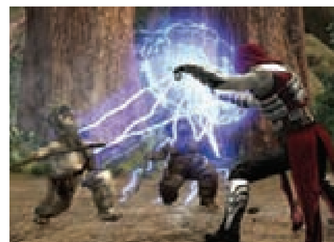
ОЦЕНКА 8.0

Если первую TFU можно сравнить со старой трилогией – пусть неказистой, несовременной, но такой родной и душевной, то вторая – пиршество для глаз, синтетический блокбастер, готовый на любые жертвы ради сиюминутного wow-эффекта. Иными словами – новая трилогия. (Даром, что действие разворачивается ближе к четвёртому эпизоду и логика велит делать наоборот. Логика сегодня не в фаворе.) В том-то и главная ловушка игры: меньше всего она напоминает классические фильмы восьмидесятых – не та динамика, не та стилистика, не та, простите, атмосфера. А ведь фанаты «Звёздных войн» натуры чувствительные, «надругательств над святыней» не терпят даже от самого Лукаса, болезненно реагируя на всякое движение забронзовевшего идола. Легко предположить, что TFU делалась для поклонников новой волны, тех, у кого нет ностальгических чувств к Хану Соло и Люку Скайуокеру, и кто воспринимает рассказанную в играх историю не как альтернативную ветку развития знакомого с детства сюжета, но как возможное продолжение «Мести ситхов». Так ли это на самом деле и есть ли они, эти поклонники-неофиты? Может быть, да. Наверное. Наверняка. Относите ли себя к ним вы? Решайте сами. Как ни крути, а на новый эпизод саги пришли бы все, в этом я уверен. Так или иначе, перед нами игра с амбициями на восемь с половиной баллов, которой не повезло угодить в жернова обстоятельств. Игра-блокбастер, на тернистом пути к своему игроку спотыкавшаяся не реже, а то и чаще своей непричёсанной предшественницы и словно нарочно созданная для огульной критики. Слишком близко к сердцу приняв выкрики недовольных, в LucasArts поспешили прикрыть былые прорехи заплатами столь основательными, что под их тяжестью игра того и гляди обрушится, похоронив под обломками того игрока, кто оказался не готов идти на уступки и строить основанные на взаимном доверии отношения. Так и выходит, что финальная оценка зависит в первую очередь от того, что вы прощать готовы, а что нет. Я сумел найти в ней своё удовольствие, но вызревшая за два прохождения обида на всё «задуманное, да так и не сделанное» склоняет к Тёмной стороне. **СИ**

Как много жалоб на Force Grip выслушали разработчики первой TFU от PC-игроков! Тем временем та система управления Силой была честной и полагалась лишь на мастерство игрока. Нынешнее же наведение, автоматически «ухватывающее» ближайшего врага вне зависимости от желания играющего, как будто всех устраивает. Всех, кто не играет на высокой сложности.

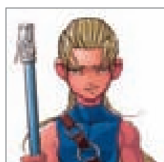
Убей эвоков, спаси Империю!

Тем, кто готов потратить один доллар на DLC, LucasArt предлагает сафари-экскурсию на лесную луну Эндора, где в изобилии поживают эвоки, плюшевые медвежата, посрамившие имперские войска в финале «Возвращения джедая». Примечательно, что, как и в случае с первой SWTFU, чьи добавочные сценарии не были связаны с сюжетом самой игры, добавки к сиквелу также следуют идее «бесконечного сюжета», перекраивая вселенную в поисках ответа на вопрос «А что, если?..»



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

Как-то раз в Твиттере Хиронобу Сакагути в дружеском диалоге спросил Такаси Токиту: «Может, перестанете клепать одинаковые Final Fantasy?» Токита ответил: «Мы собираемся!» – и сделал одну из самых неоригинальных и никчемных «финалок» за всю историю сериала.



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Square Enix
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

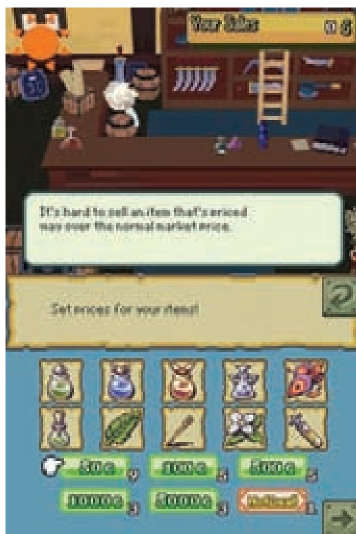


The 4 Heroes of Light – и правда не поймы что. Не номерная, не часть эксклюзивной для консолей Nintendo линейки Crystal Chronicles, но «сторонняя история», Gaiden, как говорят японцы. Двадцать лет назад Square уже выпускала один такой «гайден», только в нем от основных частей сериала не было ровным счетом ничего – он стал родоначальником сериала Seiken Densetsu. Из «Четырех героев света» же явно ничего не вырастет – она настолько похожа на классические восьмибитные выпуски Final Fantasy, что куда проще рассказать, чем она отличается от, например, третьей части, чем рассуждать о ней как о самостоятельной игре.

Ну правда же. Как и в FF III, здесь четыре героя находят кристалл, который дарует им силу, и отправляются в приключения по всему миру. Как и в FF III, здесь нет ни толкового развития персонажей, ни цельной сюжетной линии, и вся игра состоит из неинтересных и банальных квестов вида «героиня превратилась в кошку, надо ее расколдовать» или «наше королевство терроризирует злой джинн, избавьте нас от него». Как и в FF III, умения герои приобретают только с помощью системы классов: напялив один из пары десятков головных уборов, они приобретают соответствующие способности. В The 4 Heroes of Light профессии можно еще и прокачивать а-ля FF V: например, бандит изначально умеет воровать предметы у одного монстра, на втором уровне он учится обкрадывать всех противников, а на четвертом получает возможность получить вражье сокровище со стопроцентной вероятностью.

Правда вот, в отличие от тех же римейков FF III и FF IV для DS, у The 4 Heroes of Light нет никакой исторической ценности. Это – абсолютно самостоятельный продукт, который Square Enix решила выпустить в конце 2010 года. Многие, возможно, скажут, что, раз The 4 Heroes of Light изначально создавалась, чтобы быть стопроцентно «ретрошной», то безумную архаичность сюжета и геймплея ей можно простить. Не соглашусь. Есть разные способы даже самую затасканную фабулу подать так, чтобы от нее игроку не пришлось плеваться. Например, сделать диалоги обильными и интересными, как это всегда было в локализациях

Справа: Пожалуй, единственная заслуживающая упоминания мини-игра – работа спекулянтом.



Типичный диалог для T4HoL: «Вы хотите в ту страну? Лучше всего туда лететь на драконе. Только у нас нет драконов, осталось только последнее яйцо. Кстати, чтобы из него вылупить дракончика, вам нужно сделать еще вот этот квест. А я заодно еще и к вам присоединюсь».





от Working Designs. Или же продемонстрировать наличие чувства юмора и самоиронии, сделав игру достаточно стебной, чтобы навязшие в зубах клише не вызывали ярого отторжения. В «Четырех героях» же нет ничего такого, что могло бы оправдать ущербность повествования.

Что любопытно, по сценарию персонажам постоянно приходится разделяться и путешествовать порознь, но создатели игры не использовали этого шанса ни для раскрытия персонажей, ни даже для создания хоть сколько-либо любопытных геймплейных ситуаций. Единственное, чего они этим добились – еще большего отсутствия у игрока контроля за происходящим.

Геймплей The 4 Heroes of Light откатился к самым истокам и без того отстающего в развитии жанра. Подземелья, состоящие из коридоров, изредка поворачивающих под прямым углом, рандомные бои и бесконечный триггер-хантинг. Из-за него и теряется то ощущение участия в приключении (я об этом писал в авторской колонке прошлого номера), которого, возможно, пытались достичь авторы: прохождение T4HoL абсолютно линейно, и не раз приходится гадать, что именно не позволяет встать на следующий отрезок пути. Свободы – ноль. Интереса – тоже.

В плане боевой системы у «Четырех героев» есть два заметных отличия от похожих игр. Первое – отказ от MP. Для заклинания и прочих умений здесь используются очки действия, на накопление которых необходимо тратить лишние ходы. Второе же – отсутствие выбора цели для какого бы то ни было действия. Осознайте, пожалуйста: мы не можем указать ни какого врага бить, ни какого союзника лечить. Игра решает это за нас. Если, например, в бою против героев выходит здоровенный огненный демон, за которым прячется хлипкая фея, наши заклинания воды полетят в первую очередь в несчастную фею, позволяя демону получить лишний ход и как следует отдубасить партию.

Это решение, пожалуй, самое дурацкое, которое только можно было придумать. Оно очень напоминает Final Fantasy XIII, где две трети партии тоже вели себя так, как им заблагорассудится, но там-то действие происходило в реальном времени, а тут – традиционная пошаговая боевка, из которой зачем-то вырезали половину участия игрока. И оно, по-хорошему, единственное, что здесь не от классических «финалок»! То есть, у господина Токиты вышло скопировать всю ущербность ранних представителей жанра и сделать и без того унылый геймплей еще невыносимее. Браво!

Нет, конечно, в The 4 Heroes of Light не все плохо. Можно искренне хвалить графику – умельцы из Matrix Software хорошо себя зарекомендовали при создании DS-римейков FF III и FF IV, но тут они снова превзошли себя. Арт-дизайн «Четырех воинов света» бесподобен, и вся красочность рисунков Акихико Ёсиды в полной мере передана в игре. Персонажи выглядят премило, и многим наверняка придется по нраву примерять на них разные головные уборы. Одна вот только проблема – чтобы это делать, нужно «Четырех героев» проходить. А это – все равно что согласиться на ежедневную рутину царя Сизифа.

Стоит, правда, отметить, что красота «Четырех воинов» не распространяется на подземелья – в отличие от ярких и запоминающихся городов, они до ужаса однообразны. Так что поверьте, иллюстрация, которую вы можете видеть на постере к этому номеру журнала, – лучшее, что эта игра может вам подарить.

ОЦЕНКА 4.0


Награда за выигранные битвы – драгоценные камни, с помощью которых можно прокачивать как оружие, так и классы.

У ГОСПОДИНА ТОКИТЫ ВЫШЛО СКОПИРОВАТЬ ВСЮ УЩЕРБНОСТЬ РАННИХ «ФИНАЛОК» И СДЕЛАТЬ И БЕЗ ТОГО УНЫЛЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ ЕЩЕ НЕВЫНОСИМЕЕ.

Четыре героя скуки

Помимо общей несуразности, The 4 Heroes of Light еще и очень сильно ограничивает потенциальную вариативность прохождения, убивая тем самым последний повод к ней возвращаться повторно. Например, в начале игры одного из первых боссов попросту невозможно победить, не надев новую броню (или не потратив несколько часов на прокачку): без нее вражина убивает персонажа с одного удара, с ней – с трех. Еще один хороший пример – битва, изображенная на скриншоте. Если на каждом персонаже – щит с защитой от тьмы, можно ставить бой на автомат и идти заваривать чай; если же этого щита нет, то велик шанс того, что демон расправится с кем-нибудь из героев за пару ходов.





Внизу слева: Общего инвентаря в игре нет – приходится обходиться рюкзачками героев на 15 мест каждый и постоянно перемещать предметы из одного в другой, что крайне утомляет.

Справа: Отличный пример нездорового триггер-хантинга: дойдя до конца очередного данжена (вот этой самой башни), я обнаружил, что на самом деле мне нужно было предварительно на карте мира украсть у монстра предмет, который затем обменять на другой предмет, который, в свою очередь, позволит мне закончить прохождение башни. Объяснила ли мне это игра? Конечно же, нет.



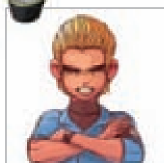




Интерфейс в Phantasy Star Portable 2 такой же, как и в предыдущей части: странный, но удобный. Поскольку битвы очень динамичные и напряженные, возможность быстро восстановить здоровье или поменять оружие оказывается спасительной.

Phantasy Star Portable 2

Полюбить портативные выпуски Phantasy Star фанатам старой закалки будет сложно. Но это ни в коем случае не недостаток самих игр. Во всяком случае, во время прохождения PSP2 о просчетах и проблема задумываешься в последнюю очередь.



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Alfa System
Обозреваемая версия: PlayStation Portable
Мультиплеер: co-op, local/online
Страна происхождения: Япония

ДАТА ВЫХОДА: уже в продаже



Вряд ли можно утверждать, что оригинальная Phantasy Star Portable наделала много шума. Скорее, это был представитель модного и, безусловно, интересного жанрового направления на PSP (приятное созвучие!), просто в одной из любимых вселенных Sega. Самое главное, что он запомнился. Кому-то как увлекательная action-RPG, кому-то благодаря неплохому сюжету, а кто-то наверняка хотел еще раз окунуться в мир Phantasy Star Universe и просто не мог упустить такую возможность. Так или иначе, у первого выпуска нашелся еще и ряд серьезных проблем, которые было обещано исправить в сиквеле.

Но необходимо сразу оговориться и прояснить один момент: разработчики не стали сильно менять саму концепцию портативных выпусков, лишь доработали некоторые детали и привели в порядок внешний вид персонажей. Конечно, сиквел и сейчас не выглядит самобытно, напротив, во время прохождения то и дело ловишь себя на мысли, что вот идея командного прохождения уровней и подход к битвам с большими боссами удачно скопированы с Monster Hunter на PSP, а все, что не связано с этим, вполне вероятно, куда лучше реализовано в God Eater и некоторых других представителей жанра. Что не так уж плохо, потому что речь идет о явлении достаточно популярном, а оно пока не успело никого утомить. Огромный плюс такого подхода заключается в том, что один и тот же выпуск можно проходить бесчисленное множество раз, а от разработчиков будет требоваться разве то своевременно выпускать небольшие обновления-DLC с парочкой новых квестов и комплектами брони. И объяснить это достаточно просто. Фактически, сюжетная составляющая и все остальное здесь занимает положение актеров второго плана. Первое, что надо сделать игроку, это создать персонажа, а именно выбрать расу, пол, внешние отличительные черты, одежду и т.д. Затем предлагается выбрать робота-помощника из уже готовых моделей – поменять ему руки-ноги нельзя. Сразу после этого можно отправиться выполнять миссии компании наемников Little Wing, в офисе которой можно встретить, скажем, бородатого извращенца, пышногрудую девушку, говорящую с умилительным акцентом, а также девочку-блондинку со спасительным секретом. И хотя первое время эти герои действительно занимают внимание, после прохождения нескольких глав и первой неудачной попытки победить какого-нибудь босса-дракона приходит понимание того, что все эти забавные диалоги и милые улыбки на портретах персонажей не более чем красивый фантик, толку от которого – чуть. Куда важнее то, что в одиночку здесь бесполезно что-то делать, и компьютерные напарники никак не могут считаться полноценными помощниками (пускай те и очень стараются ими стать). А это прямая наводка на подробное изучение боевой системы в обход радостям от очередной встречи с симпатичными героями!

Так, собственно, и рождается интерес к многопользовательскому режиму. Работает он точно так же, как и во всех родственных по жанру играх: персонажи разных уровней и со своей экипировкой вместе проходят отдельные эпизоды, получают за это полезные бонусы и по мере продвижения дальше подсказывают друг другу что надо делать там и какая хитрость работает здесь. В принципе,



Вверху: По количеству дополнительных костюмов (их надо скачивать из PSN) сиквел может обогнать кого угодно. Одежда почти всех персонажей Sega – даже из Resonance of Fate! – мелькает в новой PSP.

Справа: К сожалению, не вся одежда попала в западную версию. Возможно, ее выложат позднее как DLC, но никаких гарантий нет.

Ох уж эта Челси!

Челси – одна из самых заметных героинь Phantasy Star Portable 2. Всегда приветливая и добродушная, она еще и разговаривает со смешным акцентом. В японской версии разобрать акцент было сложно (предположения выдвигались самые разные, начиная с пекинского и доходя до просто американского), а вот в европейском и американском варианте она к месту и нет вставляет французские фразочки. В общем-то, образ французженки ей тоже идет. Жаль, что на самом деле она CAST. Ну, что-то вроде робота. Хотя правильно было бы сказать «искусственно созданная форма жизни со свободой воли».





РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СТАЛИ СИЛЬНО МЕНЯТЬ САМУ КОНЦЕПЦИЮ ПОРТАТИВНЫХ ВЫПУСКОВ, ЛИШЬ ДОРАБОТАЛИ НЕКОТОРЫЕ ДЕТАЛИ И ПРИВЕЛИ В ПОРЯДОК ВНЕШНИЙ ВИД ПЕРСОНАЖЕЙ.

точно так же прокачаться и собрать разную броню (или скачать ее в PSN) можно и в гордом одиночестве. Вернее, как: если нет возможности вместе с друзьями спасать вселенную, то всегда можно и даже нужно воспользоваться помощью NPC. Иногда, кстати, и самому хочется посмотреть, как проявит себя в бою тот или иной персонаж. Скажем, вот моя команда мечты: светловолосая Эмилия и кокетка Челси, которые вместе, плечом к плечу, уничтожают инопланетную живность, роботов и захватчиков из других миров. Только быстро все это наскучит. А в компании друзей время летит незаметно!

Вероятно, наиболее спорные моменты в PSP2 касаются технической реализации. Вот, например, по визуальной части был сделан шаг вперед, но это касается дизайна в целом, но никак не детализации локаций или интерьеров. Из этого вытекает вторая сложность: приходится черт знает сколько бегать по одинаковым серым коридорам и драться с одинаковыми серыми противниками, затем тоже самое в двух оттенках зеленого и так далее по всем цветам радуги. Причем разработчики, кажется, не видели в этом решительно ничего плохого. Как иначе объяснить тот факт, что первая же локация показывает все, за что можно ненавидеть эту рутину?

На самом деле, система ценностей в PSP2 сама ставит вопрос таким образом. Что здесь важно? Узнать, чем же закончится история? Хорошо, но сразу надо заметить, что скоро в Японии выходит расширенное и дополненное издание, и настоящая концовка будет именно там. Что же тогда остается? Традиционные радости: прокачанные персонажи, лучшая экипировка, тридцать три наряда и по своему вкусу подобранный интерьер апартаментов. Главное здесь вовремя подловить момент, когда сюжет начинает провисать и появляются новые дополнительные миссии, а там еще и еще, и в несколько раз возрастает сложность. Это такой нескромный намек, мол, не стоит сломя голову нестись вперед, сюжетные ролики никуда не денутся. Да и потом, кому хочется иметь только одного крутого героя? Хочется попробовать разные «сборки»! Вот и получается, что уже на втором заходе диалоги перематываешь молниеносными нажатиями кнопок, потому что хочется скорее получить задание и отправиться его выполнять.



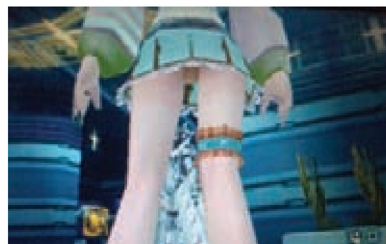
К сожалению, сделать одновременно и достойный однопользовательский режим, и мультиплеер не получилось. Зато они взаимосвязаны: без первого невозможно разобраться в боевой системе, постигнуть азы прокачки и понять, какое оружие когда лучше использовать. Без второго не пройти особенно трудные моменты, да и сама изматывающая прокачка представляется скучным делом. Конечно, досадно, что убить двух зайцев одним выстрелом не удалось – сюжет все-таки быстро сдает – но с этим можно смириться. Главное, что Sega работает над ошибками и не стесняется заимствовать интересные наработки конкурентов. Возможно, когда-нибудь это поможет сериалу Phantasy Star в классическом виде, как сегодня помогает портативным ответвлениям.

ОЦЕНКА 7.5

Иногда камера в Phantasy Star Portable 2 показывает не совсем то, что ожидаешь увидеть.



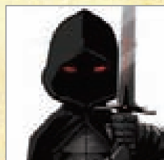
Они такие разные! И так нелепо смотрятся на PSP!



Надо быть сильно увлеченным фанатом Phantasy Star, чтобы заметить такие нюансы. И надо на самом деле любить свою работу, чтобы пририсовать эти детали моделям персонажей на PSP.

Внизу: На самом деле, первые пятнадцать-двадцать минут игры (они попали и в демо-версию) дают максимально полное представление о PSP2. Коридоры, одинаковые монстры, прокачка, огромный босс. Может, это и не очень весело, зато увлекательно!



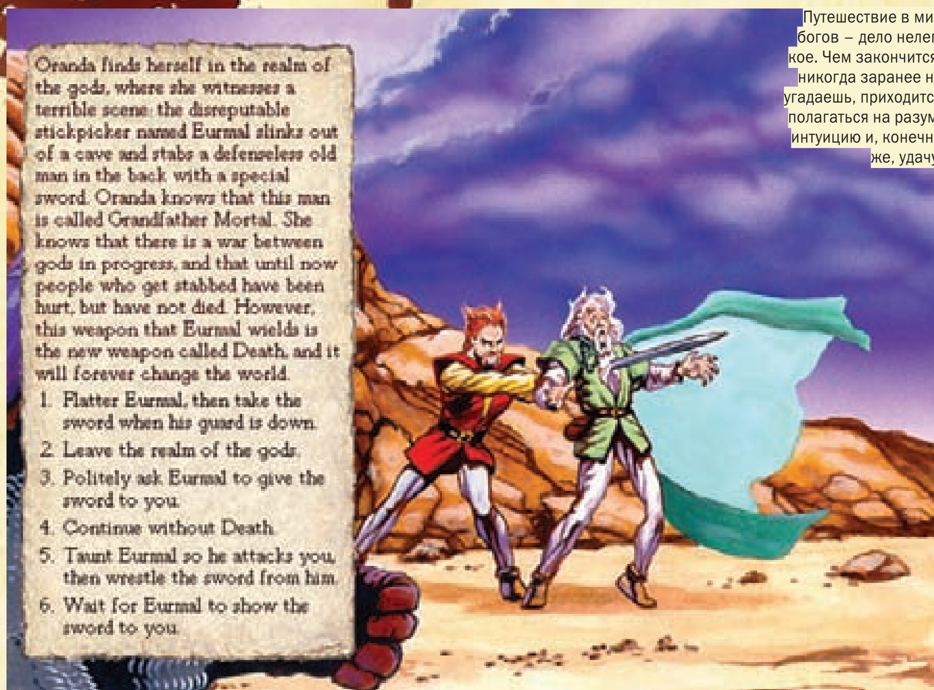


Андрей Окушко

По квадратам и по гексам:

пошаговые стратегии от независимых разработчиков

Жанры, как известно, делятся на популярные и не очень. Сейчас на полках магазинов легко найти экшны с открытым миром, шутеры от первого лица и гоночные симуляторы, и вряд ли кто-то отправится за «песочницей» к независимым разработчикам. Другое дело 2D-платформеры, адвенчуры и пошаговые стратегии. Их, на самом деле, тоже выходит немало, вот только большинство проектов создаются малоизвестными «гаражными» студиями. Значит ли это, что такие игры плохи? Вовсе нет, и на страницах нашего журнала мы неоднократно доказывали это. Сегодня пришел черед пошаговых (за одним исключением) стратегий. Как скоротать время (а возможно, и сэкономить деньги) в ожидании очередной «Цивилизации»? Читайте дальше и узнаете.



Путешествие в мир богов – дело нелегкое. Чем закончится, никогда заранее не угадаешь, приходится полагаться на разум, интуицию и, конечно же, удачу.

Король страны надгорной

King of Dragon Pass (1999)

King of Dragon Pass, разработанная компанией A Sharp, необычна хотя бы своим внешним видом: все приказы отдаются на нескольких экранах лаконичного дизайна, при этом ряд событий происходит на фоне разнообразных картинок, демонстрирующих моменты жизни вашего клана и отдельных его представителей. Иллюстрации статичны, но, во-первых, их невероятно много, а во-вторых, качество выше всяких похвал. Тем художникам, которые рисовали эти сцены, стоит выдать премию за прилежание, старание и талант. Своим трудом они доказали: хорошей графике не обязательно быть трехмерной или хотя бы анимированной.

Но картинки картинками, а суть игры вот в чем: мы управляем кланом, чем-то напоминающим ирландский или скандинавский и живущим в окружении враждебных (или не очень) соседей. На нашу жизнь также вполне ощутимо влияют разные боги и духи. В таких условиях привести свой народ к процветанию, превратить клан в племя, а затем выдвинуть из рядов подчиненных верховного правителя и постепенно организовать королевство – задачка не из простых. Не раз и не два придется начинать сначала, упустив тот или иной важный момент в развитии.

Например, очень легко проиграть, забыв о сельском хозяйстве. Никто не спорит, отправляться в походы на соседей – это интересно и полезно. Вот только шанс, что вылазка обернется прибылью, не стопроцентный, а в бою наверняка кого-нибудь ранят или того хуже – убьют. И пусть потери восполнимы, но беда найдет, с какой стороны подкрасться: пока солдаты «прохлаждались» на полях сражений, урожай-то оставался неубранным. Да-да, это вам не Новое время с его профессиональными армиями. В стране есть некоторое количество дружинников, но большинство бойцов набирается именно из крестьян. А значит, походы в сезоны посева или сбора урожая неминуемо приводят к сокращению запасов зерна или скота. С дальнейшими весьма печальными последствиями: голодом, падением численности населения, набегами добрых соседей и т.д., и т.п.

Кстати, о соседях. Как вы уже поняли, наши наглые «друзья-товарищи» прекрасно понимают свою выгоду, и как только увидят, что ваше мини-государство слабеет, немедленно попытаются угнать скот или даже захватить пленных, впоследствии потребовав за них выкуп. Поэтому отправляться в дальние края добычи ради, предварительно дипломатическим путем не организовав альянс с сопредельными кланами, – смерти подобно. Кроме того, заключенный союз в дальнейшем поможет объединить кланы в племя. А оттуда и до создания королевства (цели игры) недалеко.

Впрочем, не только миром и войной живы ваши подопечные. Еще одно занятие – квесты. Задания здесь – повторение легендарных приключений местных богов, поэтому и героев придется подбирать соответствующих – как минимум того же пола да еще и поклоняющихся конкретному высшему существу (к слову, мы не исключаем, что свои текстовые квесты в первых «Космических рейнджерах» разработчики писали, вдохновляясь в том числе и King of Dragon Pass). Задания здесь разнообразны, пройти их с первого раза сложно, особенно если невнимательно читать описания. Правда, несколько удручает заложенный в миссии элемент случайности: порой даже совершенно логичный и доказавший свою правильность при прошлых попытках выбор внезапно оказывается неверным и приходится лихорадочно изобретать другой способ достичь цели. К счастью, в подобной ситуации обычно дается минимум еще одна попытка, но не всегда. И тогда случается худшее – от банального провала квеста до гибели персонажа. Убитого придется заменять неопытным новичком, и сколько сезонов пройдет, прежде чем сменщик дорастет до предшественника, неизвестно. Впрочем, деваться некуда, рано или поздно все члены кланового совета умрут хотя бы от старости.

A Sharp также накидала в игру десятки случайных событий. То колдунья в деревне объявится, и думай, что с ней делать: то ли отпустить, то ли казнить, то ли награду за голову назначить. То дружинник вспомнит, что его когда-то парни из соседнего клана обидели, и придется разбираться в ситуации, да еще так, чтобы не испортить отношений с недавно вошедшим в альянс партнером (этим самым соседом) и собственной дружиной. В общем, история клана никогда-никогда не повторится, сколько бы раз вы ни пытались ее начать сначала.

Недостаток у King of Dragon Pass один – очень тяжело разобраться, предварительно не прочитав мануал. Именно поэтому многие бросают ее и переходят к более простым вариантам. Зато те, кто осилит это множество букв до конца, уже не удалят проект с винчестера. Очень уж западает в душу история короля Драконьего перевала.

Внизу: О богах забывать не следует, так что приносите им жертвы и стройте храмы. И будет вам счастье.





Вверху: Великан барабанит, скелеты танцуют, жители деревни тоже участвуют в празднике. В King of Dragon Pass бывает и такое.





В путь, герой, в путь…

«Времена раздора» (2004)

Наверное, фэнтезийная TBS «Времена раздора» (она же – Discord Times) от Aterdux Entertainment могла бы и остаться за рамками данного материала. Да, в игре сильны элементы RPG, а не только стратегии. Да, с определенного момента она получила официального крупного издателя (Alawar Entertainment) и распространяется уже не столько собственными усилиями создателей, сколько через сайт «большого дяди». Но что же нам, теперь и все стимовские инди-игры считать не инди? A Discord Times, как ни крути, заслуживает упоминания хотя бы из-за тамошних битв.

Они в значительной степени напоминают классические выпуски сериала Disciples (то есть — до третьей части). Мы выставляем бойцов на поле, где есть восемь основных слотов – по четыре в первом и втором ряду, часть солдат отряжаем в резерв – четверка «запасных» способна подключиться к сражению по ходу дела – после чего вступаем в схватку. Единственное серьезное отличие от Disciples – возможность перемещения бойцов из ряда в ряд. В остальном сходство потрясающее – даже количество оставшегося у солдат здоровья отображается точно таким же способом, как и во «взрослом» аналоге. Да и то, что воины впоследствии получают возможность превратиться в улучшенные версии с сопутствующим выбором одной из нескольких веток развития, наводит на мысль, где же находился источник вдохновения создателей.

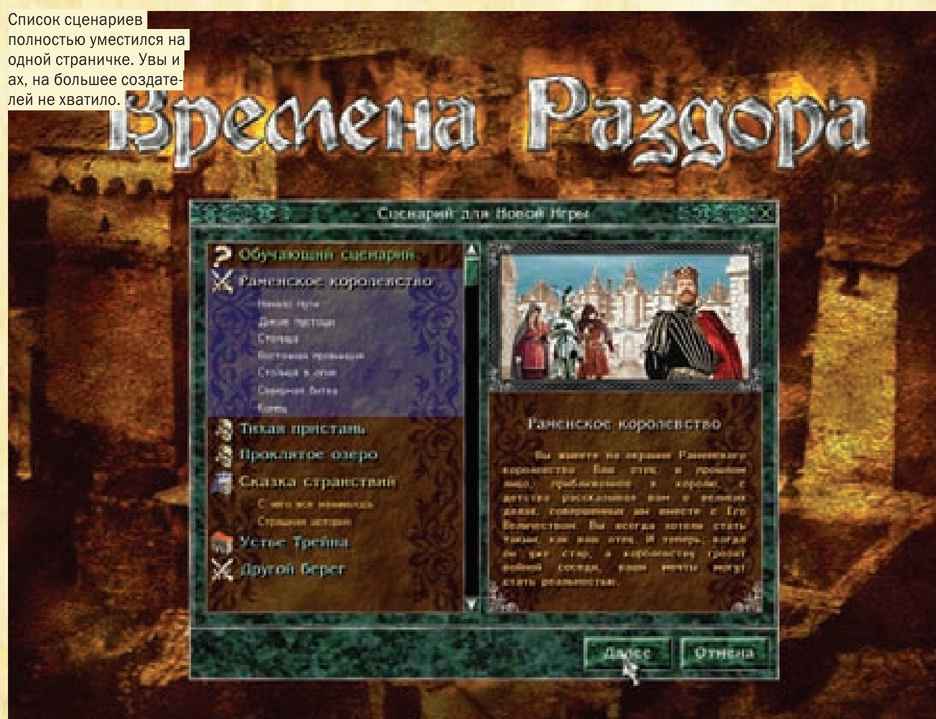
Плохо? Ни в коей мере. Назвать «Времена раздора» клоном Disciples у нас язык не поворачивается, ведь бои – только часть геймплея, а еще есть приключения. И пусть в кампании история молодого парня, превращающегося из желторотика в настоящего рыцаря, иногда кажется банальной, но отнюдь не все квесты скучны. И уж точно многие из них назвать простыми нельзя. Свою сложность игра демонстрирует уже в первой миссии кампании. Так, в какой-то момент на карте появляется эмиссар одного барона-соседа, внезапно воспылавшего желанием захватить контроль над землями отца нашего протеже. Простейший выход из ситуации – сбежать в направлении столицы и поступить на службу к королю, ведь войско у врага сильнее. Но сбежать получается не всегда, наглый вторженец гонится за героем, и если догонит, боя не избежать. Убьете его? Смотрите, как бы не пришлось ответить перед сюзереном пришлого вояки. А уж тот от вас места мокрого не оставит, слишком уж слаба армия поначалу. И придется смазывать пятки салом, надеясь, что «нас не догонят», и признавая простейший факт: не все приключенцы с первых дней своей жизни становятся героями.

Дальше тоже легко не будет. Каждая карта напоминает головоломку, которую надо успешно разгадать. И внезапно оказывается, что победить сильного врага, встреченного по пути, можно, если верно выбирать, где какое войско нанять, где армию прокачать и какие предметы каким бойцам раздать. Удовольствие от разгадывания такой головоломки получаешь огромнейшее. А обвинить команду разработчиков стоит лишь в том, что она выпустила слишком мало сценариев для своего творения. После их завершения хочется продолжить приключения, а негде. Впрочем, открою вам маленький секретик (только тс-с-с): студия уже работает над продолжением своего мини-шедевра. Поставив одной из задач дать нам «того же, только интереснее и больше». Ждем-с…

КАЖДАЯ КАРТА НАПОМИНАЕТ ГОЛОВОЛОМКУ, КОТОРУЮ НАДО УСПЕШНО РАЗГАДАТЬ.

Вверху слева: Квесты может выдать кто угодно – от вашего сюзерена до крестьян, встреченных в деревне.

Вверху справа: Перед нами очень сильная армия. Удастся ли ее победить – большой вопрос.



Список сценариев полностью уместился на одной страничке. Увы и ах, на большее создателей не хватило.

О дивный новый мир!

The Battle for Wesnoth (2005)

Фэнтезийные гексагональные TBS манили и манят к себе многих, чему подтверждением успех «Кодекса войны». Двигать юниты по карте, побеждая многократно превосходящего числом оппонента, – это интересно. И The Battle for Wesnoth – лучшее тому подтверждение. А ведь начиналось все с одного-единственного человека, чье имя будет навсегда занесено в анналы инди-движения: Дэвида Уайта. Теперь же список людей, так или иначе принимавших участие в разработке, занимает не одну страницу.

Надо сказать, что каких-либо инноваций геймплей не демонстрирует, зато освоиться с механикой не составит труда. Все выполнено в соответствии с классическими образцами: захваченные деревни приносят золото, на которое нанимаются отряды, рельеф местности влияет на скорость передвижения и характеристики юнитов, результаты схватки зависят от параметров сражающихся, а также элемента случайности. Впрочем, филигранный дизайн карт (особенно официальных) и неплохо чувствующий себя на полях сражений AI не дадут расслабиться никому. Всего нам предлагается штук пятнадцать официальных кампаний (многопользовательские режимы, кстати, есть – как совместные, так и соревновательные), рассказывающих о жизни королевства Веснот в разные периоды его существования, а также об истории соседних народов – орков, гномов, эльфов. Задачка не на один вечер: число сценариев в некоторых кампаниях перевалило за два десятка, да и компьютерный противник дает прикурить. Мир, кстати, получился цельным и интересным для исследования: мы сможем узнать практически обо всех моментах в его истории, начиная с высадки орков и людей на Большой континент и до отдаленного постапокалиптического будущего, где небольшие группки разумных существ пытаются найти новый дом после вселенской катастрофы (нет-нет, никаких атомных бомб).

Фанаты, подключившиеся к разработке, пашут без сна и отдыха, создавая как простые миссии, так и нечто необычное. Например, мини-RPG на основе игры, где вам придется управлять королевством и лично отправляться разбираться с наглеющими бандитами и армиями жадных соседей. Или всего так называемые «эпохи», добавляющие новые юниты и возможности в редактор. Все это делается с помощью языка WML (The Wesnoth Markup Language), напоминающего HTML. WML позволяет быстро создавать простенькие карты или чуть медленнее карты посложнее, с выбором вариантов прохождения и хитроумными задачками по выковыриванию окопавшегося на территории врага.

Кстати, игра переведена на 35 языков (включая русский) и работает не только на PC, но и на Mac OS, и даже на iPhone. Оставаясь при этом совершенно бесплатной, что только добавляет ей привлекательности.



В игре присутствует богатый выбор рас и юнитов (от орков с драконами до русалок и русалов), у отрядов имеется масса способностей.



МИР, КСТАТИ, ПОЛУЧИЛСЯ ЦЕЛЬНЫМ И ИНТЕРЕСНЫМ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ: МЫ СМОЖЕМ УЗНАТЬ ПРАКТИЧЕСКИ ОБО ВСЕХ МОМЕНТАХ В ЕГО ИСТОРИИ.



Справа: Сражения происходят не только на поверхности, но и в подземельях, где кавалерии сложно развернуться. Придется ставить на пехоту.

СПЕЦ

В ФОКУСЕ

Гном рожден в темноте, там не страшно ему

Slaves to Armok 2: Dwarf Fortress (2006)

Хотя в названии игры от Bay 12 Games стоит цифра 2, первую часть стоит искать, только если вы фанат подвида RPG, в просторечии именуемого «рогаликами». А вот вторая получилась полноценной стратегией, пусть и выполненной во все той же минималистской эстетике при помощи ASCII-кодов (те, кому такая внешность претит, могут загрузить варианты с улучшенной графикой). Действие ее происходит в мире, где всяк норовит гнома обидеть: и тролль-великан, и стая гоблинов, и даже дружественно, казалось бы, настроенные люди с эльфами. И вот однажды небольшая компашка подгорных жителей собралась, покумекала, да и решила переселиться от бед и невзгод в места отдаленные, где можно начать жизнь с самого начала.

Само собой, все приличные подземные крепости уже заняты, а семерых бородачей явно недостаточно, чтобы их отбить. Поэтому ищите новое место для жилья, давайте им в руки лопаты и командуйте копать. Копать глубже, копать шире, копать дольше… А потом пусть отделывают комнаты и производят мебель, ловят рыбу и разводят грибы, варят пиво и готовят еду, куют оружие и учатся с ним обращаться. Не забудьте приказать создать склады и мастерские, организовать место для свалки и столовую, наставить ловушек для незваных гостей и посадить сторожевых псов у входа. В общем, дел у управляющего крепостью тьма-тьмущая, а сама игра поначалу больше напоминает градостроительную стратегию.

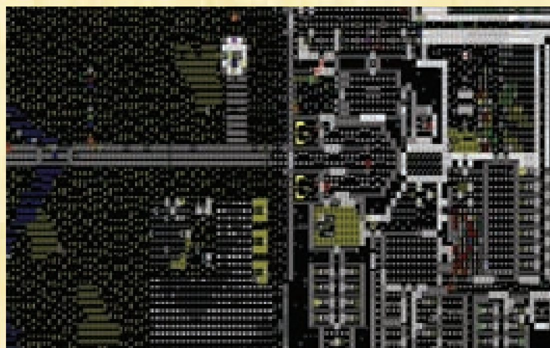
Вот только в подобных стратегиях NPC-подчиненные редко превращаются в полноценных личностей, тогда как в Dwarf Fortress каждый гном – существо совершенно самостоятельное, хотя и признающее ваш авторитет управляющего. Но чем меньше доволен бородач окружающей обстановкой, тем больше он склонен «забивать» на работу, отправляясь по своим делам. А если настроение у него упадет ниже плинтуса, жди беды, например, драки с соседом. Драка легко перерастает в кровавое побоище на топорах, к схватке присоединяются все новые и новые участники, и вот уже вместо процветающей крепости мы наблюдаем лишь унылые пустынные коридоры с обваливающейся плиткой, горы мусора да караванщика, недоуменно пытающегося понять, куда делось вчерашнее великолепие. И лишь через сотни лет приключенцы узнают, что причиной вселенской катастрофы в масштабах одной маленькой мории стала пропажа рыбы в речках…

А если не рыба, то что-нибудь еще случится. Гоблины, например, нападут. Или коридор, ведущий к главному залу, обвалится. Или гном какой-нибудь сойдет с ума и изобретет артефакт невероятной взрывной силы. Или даже «котострофа» приключится – кошки начнут плодиться, как кролики, а так как у кошек есть хозяева, то убить их просто так не получится, гномы обидятся (дальше смотри предыдущий абзац). В общем, проиграть в Dwarf Fortress не просто, а очень просто. Зато и интересно, если, конечно, внимательно вчитываться в сообщения. Юмора создателям не занимать, так что не зря девизом игры признана фраза «Проигрывать – весело!».

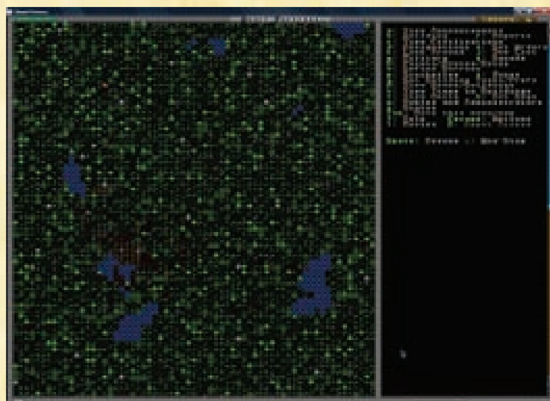
Да и поражение не является таким уж страшным исходом, если разобраться. Можно собрать «особый экспедиционный мифрильный корпус», очистить крепость от набежавшей туда шушеры (гоблинов, приключенцев и прочих мародеров) и заселить заново. Можно основать новое поселение и заняться развитием его с самого начала. А можно, потеряв две-три-четыре крепости, включить режим RPG, создать героя и отправиться бродить по миру. Здесь уже в дело вступят правила «рогалика» с одним отличием: вы всегда сможете посетить места былой гномьей славы и узнать про подвиги ваших бывших подопечных, изучая попадающиеся тексты и картинки. А потом, всласть нагулявшись, учесть прошлые ошибки и создать, наконец, процветающую крепость, которая будет существовать века.

Правда, некоторым последнее не слишком нравится, так что фанаты хардкора придумали десятки способов усложнить себе жизнь. Кто-то создает поселение, где живет лишь один гном-отшельник, другой использует вместо камня мыло, третий отказывается от механизмов, четвертый вырезает все живое в округе, пятый строит подводную крепость… В общем, фантазии поклонников Dwarf Fortress нет предела. Присоединяйтесь, у вас наверняка тоже есть безумные идеи, как сделать жизнь гномов в этом мире не только сложнее, но и веселее!

P.S. Да, Dwarf Fortress – стратегия в реальном времени с активной паузой. Но по своей сути она ближе к TBS, чем к RTS, поэтому и попала в данную статью.



Вверху: Так выглядит игра в ASCII-графике. Разобраться непросто, если не знать, какой значок что обозначает.



Внизу: А это – один из более «художественных» вариантов. Не 3D, конечно, но вполне атмосферно и антуражно.



Крепость в самом начале своего развития. Как видите, даже камни из комнат не убраны – пока просто некуда.



Внизу: Создатель этой крепости утверждает, что она представляет собой огромный компьютер на гидравлической тяге.



Вверху: Успех в битвах не в последней степени зависит от бросков кубиков.

Война. Война никогда не меняется

Armageddon Empires (2007)

И снова человечеству пришел кирдык, но на сей раз виноваты не сами люди, как это ни странно звучит. Ответственны за внеплановый армагеддон две инопланетных нации – Империя машин и ксеноподы – устроившие резню на просторах нашей любимой планеты. Причина проста: у этих ребят уже 10 тысяч лет (!) идет война по всей галактике, и вот линия фронта приблизилась-таки к Солнечной системе. Последствия удручают: от населения планеты остался в лучшем случае один процент, выжившие люди стали источником ресурсов для воюющих сторон, а многие – еще и основой для юнитов-мутантов ксеноподов (таких как гибриды людей и динозавров). Прошло лет триста, и ситуация стабилизировалась. Воюющие давно переместились в другие системы, оставив небольшие экспедиционные корпуса, мутанты взбунтовались против своих хозяев, а люди объединились в Империю. Эти четыре стороны и примут участие в локальном конфликте в Пустошах.

Казалось бы, чего тут интересного, пошаговых стратегий подобного рода пруд пруди. Ан нет, Cryptic Comet смешала TBS с коллекционной карточной игрой (CCG), и результат вышел на ура. Геймеры проводили бессонные ночи за конструированием колод, выбирая из десятков вариантов комплектации. Кто-то делал ставку на героев, обвешивая их всяческим снаряжением, как созданным в собственных лабораториях, так и найденным в развалинах древних зданий. Другие предпочитали авиацию, нанося удары сначала обычными ракетами, а впоследствии и атомным оружием. Третьи просто гнали в бой невероятно сильные отряды. Четвертые ставили на тихое проникновение на вражескую территорию и массовые убийства героев, без которых армии теряют добрую половину эффективности. Пятые в массовом порядке штамповали тактические карты и использовали их в каждом бою, переламывая ход сражения в свою пользу даже при неудачном подборе бойцов. Как видите, идей здесь воз и маленькая тележка, а так как размер колоды ограничен по условной ценности карт и их количеству, создать идеальную подборку, содержащую в себе все варианты победы, никак не получится.

Но вот с собирательством покончено, пора наконец перейти к делу. Юниты выставляются на гексагональное поле, там же возводятся новые постройки, разведчики исследуют территорию и подбирают всякие вкусности. Armageddon Empires – еще и немного приключенческая игра, каждый раз карта создается заново, а значит, есть шанс повстречать что-то новенькое, например, убежище 13 (то самое) или минное поле «независимой команды». Или армию соперника, радостно бегущую в направлении вашей штаб-квартиры, захват или уничтожение которой равносильны поражению.

А еще вы можете встретиться с одним из пяти вариантов некоего культа, последователи которого поклоняются разным существам, явлениям и вещам, например, местному аналогу Ктулху, чуме или ракете с атомной боеголовкой. С культом этим тоже придется сражаться тем или иным способом, если не хотите второго армагеддона. Впрочем, если в вашей версии не присутствует дополнение Cults of the Wastelands, то и никакая чума или там уничтожение планеты вам не грозит.

Печалят две вещи – высокая доля случайности и категорическое отсутствие мультиплеера. Слишком многое зависит от стартового прихода карт на руку, генерации поля и бросков кубиков в сражениях, хотя опытный игрок и способен победить максимальное число оппонентов даже с базовой колодой при неудачной раздаче. А вот отсутствие сражений по сети не заменишь ничем. Ведь как здорово было бы продемонстрировать мощь только что собранной уберколоды живому сопернику! Увы, не сложилось и не срослось, остается довольствоваться битвами с AI. Впрочем, если хочется трудностей, смело ставьте режим Iron Man, где играть тяжелее, так как сохраняться можно лишь при выходе, но и он через какое-то время наскучит. Так что еще вопрос, захотите ли вы отстегнуть создателям почти тридцать «вечнозеленых» за Armageddon Empires…

Внизу: Собрать собственную колоду – задачка не из легких. Так что если заниматься этим не хочется, пользуйтесь готовыми вариантами.





Мы нашли заброшенное убежище. Сейчас обязательно обыщем его и, надеюсь, добудем что-нибудь полезненькое.





И в аду есть герои

Solium Infernum (2009)

Solium Infernum творила та же команда, что и Armageddon Empires. Но не думайте, что вышел клон. Да, обе игры – пошаговые стратегии с гексагональным полем, обе используют элементы CCG, обе не связаны с реальным миром, обе не бесплатны, обе крайне интересны, вот, пожалуй, и все сходство. Вполне возможно, что Cryptic Comet и в третий раз удивит нас, но вряд ли это случится раньше будущего года. А пока нам предлагается стать одним из принцев… кто сказал сказочного королевства? Садись, два. Одним из принцев ада! Да-да, вы не ослышались, главным героем Solium Infernum является именно «мелких бесиков начальник и чертовок командир». А цель – ни много ни мало, усесться на трон князя тьмы.

Дело это, надо сказать, непростое. Даже компьютерные соперники не преминут вам подгадить (причем получая от этого прямую выгоду – сами понимаете, что престиж в аду дается тому, кто следует семи греховным установкам). А уж противники-люди тем более не раз огорошат нестандартными подлейшими ходами. Представьте себе ситуацию: все идет как надо, очки престижа капают в копилку с завидной регулярностью, неприятельские армии разбиты, места адской силы почти все принадлежат вам, а единственный серьезный соперник давно перестал оказывать даже видимость сопротивления. И вот, предвкушая победу, вы дожидаетесь последнего хода. И тут – ой! – виктория присуждается лучшему другу, выбравшему для своего аватара дорогущий перк Kingmaker и поставившему на вас. Этот перк позволяет «победить, не побеждая», главное – верно сделать ставку на одного из тех, с кем вам предстоит играть.

И таких подлянок стоит ждать на каждом ходу. Вы не прикупили адских легионов, рассчитывая накопить ресурсов, а потом создать мощную армию и пройтись огненным катком по соседям? Получите «подарочек» в виде события, закрывающего «адский базар», где и приобретаются легионы, преторы (герои), артефакты и прочие реликвии с манускриптами. И вот уже отряды соседей приближаются к вашей столице, а горы ресурсов лежат бесполезным хламом.

Вы не слишком хорошо разбираетесь в адских ритуалах, зато сосредоточились на делах военных? Нет, не спорю, классно иметь в запасе три-четыре легиона, снаряженных артефактами и героями по самое не могу. Только успеют ли наши доблестные бойцы доползти до столицы врага, каждый ход получая по паретройке ударных заклинаний на свои головы?

Вы планируете уничтожить соперника в решительной атаке, зная, что еще десять ходов – и победа останется за ним? А этот наглец берет и соглашается на все требования, отдавая ресурсы, территории, даже места силы, дорогие сердцу каждого демона. И конклав просто запрещает объявлять войну, считая, что в такой ситуации нет к ней повода. Подобных случаев, когда гарантированная победа уплывает из рук, у каждого из ветеранов Solium Infernum в запасниках десятки.

Не в последнюю очередь все это потому, что механика не позволяет создать «универсального сверхдемона», разносящего своих соперников на первых ходах. Ставя на один из путей к победе, вы неизбежно ослабляете себя в других областях. К тому же поначалу у игроков есть всего по два действия в ход (к финалу теоретически можно довести их число до шести, но такое бывает редко). А ведь и передвижение легионов, и сбор дани с соседей, и проведение ритуалов, и покупка предметов на базаре, и даже сбор ресурсов требуют потратить одно действие. Выбирать между вариантами очень сложно, да и последствия ошибки могут быть удручающими. Распланируете неверно первые ходы, и хорошо, если потом сумеете догнать лидеров. А если не сумеете? Даже Kingsmaker не спасет, если ваш аватар не доживет до финала…

P.S. Да, оба творения Cryptic Comet освоить без руководства почти нереально. Учитывайте это в своих планах!

Вверху слева: Этот артефакт дает легиону дополнительное очко движений, но запрещает летать. Впрочем, некоторые тормознутые армии благодаря ему станут двигаться вдвое быстрее!

Вверху справа: Ангелы высадили десант в ад. Их легион невероятно силен, так что скоро мои войска отступят, чтобы не попасть под горячую руку.

Внизу: Экран отчета о событиях прошлого хода лучше изучать как можно тщательнее. Чтобы не пропустить важное изменение хода событий.



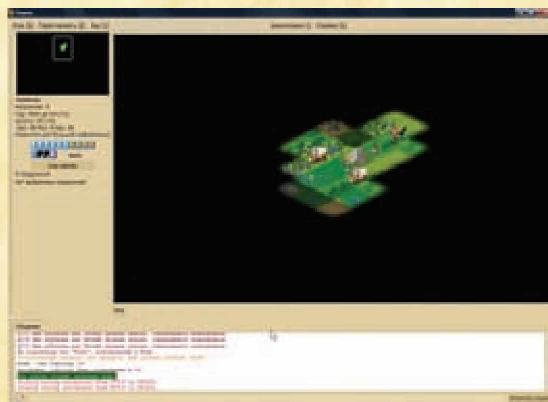
По мотивам и по взгорьям

Известные игровые бренды просто не могли остаться вне поля зрения независимых разработчиков. Больше всех от их шаловливых ручонок «пострадала» Civilization, удостоившаяся минимум трех приличных переложений. Во-первых, это FreeCiv с ее невероятным разнообразием настроек. Есть здесь и выбор правил (по мотивам Civilization, Civilization II или собственным правилам FreeCiv), и определение типа клеток карты (в том числе «как бы гексагональное» поле), и настройка всяческих событий, вроде года первого появления варваров, и стартовое количество золота и т.д., и т.п. Но больше всего проект запомнился количеством игроков в одной партии: до 30 человек/AI-оппонентов – это сильно!

Еще одной переработкой «Цивилизации» стала C-evo, основанная на Civilization II. Ее создатели сосредоточились на искусственном интеллекте, постоянно улучшая и дорабатывая его. Причем, если вам не нравится результат, всегда можно подключить дополнительные модули, помогающие улучшить те или иные моменты в поведении «железных» соперников. Впрочем, играть с людьми в C-evo тоже можно. Напоследок упомянем The Clash of Civilizations, геймплей которой из всех трех «проектов-подражателей» дальше всех отошел от прародительницы. В ней, в зависимости от настроек микроменеджмента, партия длится разное время. И вполне реально завершить историю своего народа часиков за пять, не слишком отвлекаясь на мелкие делишки, а лишь определяя направление развития собственной цивилизации.

X-COM: UFO Defense тоже удостоилась независимого римейка, естественно, как это уже стало привычно для продолжений «игр про борьбу с пришельцами», со словом UFO в названии. UFO: Alien Invasion в версии 2.3 работает более-менее стабильно, основана на движке Quake 2 и предлагает массу фишек, в том числе новые виды оружия, технологии, пришельцев, и прочая, и прочая. Даже в боевой системе можно встретить то, чего раньше не было: возможность броска гранаты с отскоком от стены или новые варианты стрельбы из оружия (а не только стандартный одиночный выстрел, очередь и снайперский). Увы, багов тоже хватает, в основном они сконцентрированы на тактических картах, которые не генерятся случайным образом, а готовятся вручную. Чаще всего проблемы связаны с тем, что на какую-то территорию (например, на второй этаж здания) невозможно попасть, и именно там сидит последний пришелец. Но есть и другие недостатки, вроде палисадников, останавливающих полет ракеты. К счастью, создатели правят ошибки регулярно, и не исключено, что в версии 2.4 или 2.3.1 вы уже с упомянутыми багами не встретитесь. Надеемся, заодно разработчики чуть ускорят игру – слишком уж долго сейчас приходится переживать однотипные миссии, прежде чем сюжет продвинется дальше.

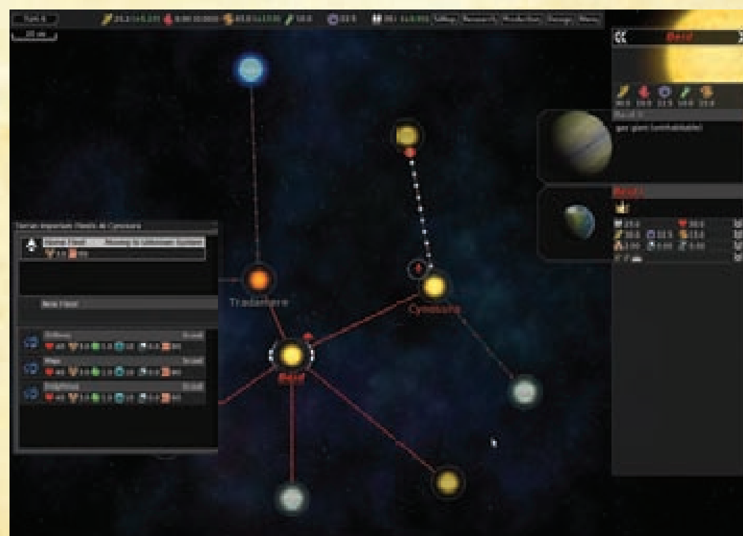
Скуксившийся к третьей части сериал Master of Orion также попытались реанимировать независимые разработчики, представив широкой общественности FreeOrion. Увы, скорость работы коллектива оставляет желать лучшего: за пять лет они доползли лишь до версии 0.3.4, при этом дипломатия, битвы в космосе и на поверхностях планет, разные расы, древо технологий в его финальном виде, шпионаж, случайные события, толковый AI и прочее отложены на потом. Время наступления благословенного «потом» держится в секрете (слухи о 2010 годе как о дате релиза версии 1.0 ничем не подтверждены).



Вверху: Что интересно, во FreeCiv можно выбрать практически любой народ. Например, украинцев. Или португальцев. Или даже уйгуров.



Внизу: В UFO: Alien Invasion можно выбрать не только кампанию, но и случайную стычку с пришельцами.



Слева: До готовности FreeOrion еще как до Луны. Или даже как до Ориона…

Всякая всячина

Конечно, не все независимые TBS так уж хороши. Чтобы найти настоящий алмаз, приходится отбрасывать в сторону горы пустой породы. Хотя мы и не продемонстрировали вам все найденные драгоценности. К их числу относится, например, «Эадор», не нуждающийся в представлениях потомок то ли Heroes of Might & Magic, то ли King's Bounty, то ли какой-то ролевки, то ли всего вместе взятого. Впрочем, об игре мы уже рассказывали подробно, да и независимой ее уже не назовешь – за издание еще в прошлом году взялась «1С». Не разобрали мы подробно и Star Chamber – оригинальную смесь космической глобальной стратегии и коллекционной карточной игры. Увы, сейчас проект находится в полузаброшенном состоянии, не в последнюю очередь «благодаря» Sony, купившей Star Chamber и при этом забывшей уделить ей толику своего драгоценного времени. Но, думаем, даже перечисленных выше игр вполне хватит вам на ближайшую пару месяцев. Тем более что мы старались подбирать проекты на любой, даже самый притязательный вкус. Пробуйте, изучайте, играйте, мотайте на ус – возможно, и вам когда-то придется своими руками поднимать подзабытый жанр. **СИ**

Новогодний гид покупателя

Дорогие друзья! Каждый год приходит этот ужасный праздник – с елкой, дедом морозом, голубыми огоньками в телевизоре и, конечно же, необходимостью решать вопрос с подарками. Витрины манят покупателей недорогим оригинальным хламом, который годами кочует из одной квартиры в другую, пока не оседает на пыльных антресолях. Поверьте, подсвечники «из винила и стали» за триста долларов и гжелевые котята – не то, что будет нравиться дольше десяти минут. Хороший подарок должен быть сделан своими руками, идти (позволю себе перефразировать министра спорта) «фром ёр харт».

Но есть у подарочной истерии и хорошая сторона. Под новогодним предлогом можно махнуть рукой на бережливость и потратиться на что-то полезное. Благо, наше с вами геймерское увлечение – штука дорогая, и многие вещи так просто, мимоходом – и не купить. Уверен, что игровая консоль (хотя бы одна) у вас и так есть, а вот все остальное – не факт. Необязательно покупать именно те модели, которые мы предлагаем, – это лишь стартовая точка ваших изысканий. Гугл и яндекс.маркет вам в помощь!

Габриэль Бельмонт
Castlevania: Lords of Shadow

Телевизор

Panasonic Viera TX-PR42GT20

54000 руб.

Самый важный компонент домашней игровой системы – телевизор. Именно сюда выводится картинка с приставки, а при необходимости – и с ноутбука. Еще несколько лет назад мы писали, что необязательно тратиться на дорогущий телевизор с поддержкой Full HD (1080p), ведь почти все игры работают в более низком разрешении HD Ready (720p). Поэтому, дескать, более дешевого HD Ready достаточно. Сейчас стоимость плазменных панелей упала так низко, что компромиссы здесь неуместны – Full HD и точка. Зато появилась новая модная штука – 3D, за которую переплачивать не хочется. Что делать? Без 3D, конечно, пока можно обойтись, но через пару лет стереоскопическая графика окончательно подомнет под себя индустрию. Будет обидно менять из-за этого почти новый телевизор.

Жаль, конечно, что российские дистрибьюторы телевизоров часто и не догадываются, зачем на самом деле сотни тысяч людей покупают их технику. Ведь PlayStation 3 и Xbox 360 – крупнейший источник качественного HD-контента. Увы, лишь в одном-двух магазинах из сотни продавцы демонстрируют на телевизоре не кинофильм или, что еще глупее, эфирный канал, а видеоигру. Это сильно осложняет выбор. Что ж, редакции «СИ» в последние годы субъективно очень нравятся плазменные телевизоры Panasonic – они отлично передают цвета именно в видеоиграх; хороши и для просмотра фильмов с Blu-Ray. Самый свежий пример – Panasonic Viera TX-PR42GT20 с поддержкой Full HD и 3D. Диагональ в 42 дюйма – самая оптимальная для российских квартир.

Вьютифул Джо
Marvel vs. Capcom 3

Ресивер

Yamaha RX-V567



Акустика

Wharfedale Diamond 104sur CC Power Set



Современные игровые консоли умеют не только выводить HD-картинку, но и на лету генерировать трехмерный звук. Что было редкостью на PlayStation 2, стало стандартом на PlayStation 3 и Xbox 360. А раз так – геймдизайнеры рассчитывают на то, что вы будете слышать, в какой стороне от вас рычит монстр или зовет на помощь принцесса. Не стоит забывать и о художественных достоинствах музыки. Слушать ту же Halo: Reach на встроенных в телевизор пищалках – преступление.

Чтобы раскрыть весь потенциал игры, лучше всего собрать правильную систему из ресивера и акустики 5.1. Готовые комплекты «домашнего кинотеатра в одной коробке» обычно идут вместе с DVD-плеером (он вам не нужен, если есть консоль) и так или иначе ущербны. С ресивером вы уж точно знаете, что из любого AV-устройства в доме вы сможете выжать максимум. Просто втыкаете все источники в ресивер – а он уже выдаст на телевизор четкий видеосигнал по HDMI (с апскейлом картинки до Full HD, если это необходимо), а на колонки – чистый и ясный звук. Кстати, к ресиверу можно и нужно подсоединить все ваши консоли одновременно – устройство автоматически будет подавать на телевизор сигнал именно от той, что сейчас включена. Без каких-либо лишних телодвижений.

Ресивер и акустику аудиофилы обычно подбирают субъективно, придирчиво отслушивая все комбинации и отмечая, где звук больше нравится. Вы можете поступить так же – ну или положиться на советы с форумов. Ресивер, наверное, в любом случае лучше брать от Yamaha, а звук – уж на что ухо ляжет. Если наборы колонок вас чем-то не устраивают, можно купить отдельно фронты, тылы, центр и сабвуфер, но обойдется это несколько дороже. И, конечно, перед покупкой задумайтесь – есть ли у вас возможность поставить действительно мощную систему и что будут думать обо всем этом соседи. Они могут не оценить ваш могучий бас.

Лионела
Atelier Rorona

Роутер

ASUS WL-500Gp V2

Российские интернет-провайдеры и продавцы роутеров обычно и не подозревают, что к всемирной Сети нужно подключать не только компьютер и смартфон. Никто заранее вам не скажет, как поведет себя PlayStation 3 с тем или иным роутером или каналом связи. Официальных ответов нет, на форумах – самые противоречивые отзывы. Сотрудники редакции «СИ» опытным путем выяснили: с ASUS WL-500Gp V2 проблем нет или, во всяком случае, меньше всего. PlayStation 3 и Xbox 360 прекрасно выходят в Интернет, позволяют играть без лагов, скачивать файлы быстро. Это заодно еще и точка доступа Wi-Fi – так что ваши Nintendo Wii, DS, и Sony PSP также не останутся без Сети. Настраивается все это чудо за пять минут и прекрасно работает с настройками по умолчанию. А для маньяков-технофилов всегда есть форумы энтузиастов с альтернативными прошивками.



Ноутбук

Sony Vaio VPC-S13S9R/S

Современному геймеру ноутбук нужен, чтобы сидеть в Интернете, смотреть видео, слушать музыку, работать и еще немного играть – в стратегии и MMORPG. Без стационарного компьютера можно и вовсе обойтись. Неудивительно, что продажи системных блоков с каждым годом падают, а вот переносные ПК становятся все более и более популярными. Правда, в их число входят и слабенькие нетбуки, и громоздкая «замена настольному ПК» весом в семь килограмм… Похоже, что в наше время модно иметь дома одновременно компьютер, ноутбук, нетбук, айпад – нет, лучше два айпада! Если вы не собираетесь играть в Fallout: New Vegas именно на компьютере, а из дома выбираетесь чаще, чем раз в неделю, то лучше всего купить один хрестоматийный, классический ноутбук. С достаточно большим экраном, чтобы на нем можно было делать все. Легкий и удобный для переноски. Ну и относительно мощный – чтобы современные игры запускались еще года три после покупки, да и графические редакторы не тормозили.

Мы рекомендуем обратить внимание на S-серию ноутбуков Sony Vaio. 13-дюймовый экран, процессор Core Duo 2, дискретная графическая карта от NVIDIA – и с весом менее двух килограммов. Плюс приличный дизайн, яркий экран, любимое вами качество Sony – в конце концов, эти же люди придумали PlayStation 3! Кстати, в русской версии ноутбука есть поддержка Wi-MAX, то есть Yota.



40000 руб.

Женщина-кошка
Batman: Arkham Asylum

Мышь

Roccat Kone Max

Конечно, заморочки с профилями мыши и требования к точности лазерного датчика – это тема для киберспортсменов. Мы прекрасно понимаем, что мало кто из вас сидит с утра до вечера за древней Counter-Strike и мечтает победить на WCG. А мышь вам годится любая – лишь бы работала. Но соревновательные писишные игры, вроде той же Call of Duty: Black Ops, популярны и среди нормальных геймеров. И если вам однажды ночью в голову что-то стукнет, и вы захотите во что бы то ни стало завалить соседа Васю, лучше к этому подготовиться основательно.

Мышь Roccat Kone Max – типичный пример профессиональной «игровой» мыши с возможностью настроить разрешение сенсора, отрегулировать отдельно чувствительность по осям X и Y, скорость двойного клика. При желании можно даже подобрать вес мыши под себя, используя грузики. Уникальная штука – технология, калибрующая мышь в зависимости от используемого коврика. Не стоит забывать и о самовыражении – в конце концов, если ноутбук и телефон у вас красивые, зачем идти на компромисс здесь? У Roccat Kone Max есть дизайн. Даже подсветку можно назначить на любой из led-диодов, причем цвет для каждого можно задать свой. Огоньки можно научить пульсировать, плавно затухать.

Что немаловажно, даже самая хорошая мышь стоит относительно недорого – и как раз попадает в категорию уместного подарка на новый год. Наверняка у вас полно друзей, довольствующихся самыми банальными «грызунами» пятилетней давности.



3200 руб.



Электронная книга

PocketBook Pro 602

Электронные версии книг прижились в России еще во времена сети FIDO. Свежие романы Лукьяненко читались прямо с экрана CRT-мониторов – и, пожалуй, для зрения это гораздо убийственнее, чем игры в любых количествах. В наше время книги любят читать на КПК, телефонах, да и на PC – тоже. Меж тем, давно уже изобретен специальный экран – так называемая «электронная бумага». Он позволяет читать текст, почти не утомляя зрение – во всяком случае, не сильно больше, чем обычные книжки. У экранов по технологии E-ink отсутствует мерцание, которое и вызывает напряжение глаз.

На примере PocketBook Pro 602 очень просто объяснить, чем удобны специализированные электронные книги. Например, одного-единственного заряда батареи достаточно, чтобы прочесть 20 книг (14 тысяч страниц или один месяц без подзарядки при продолжительности чтения 2 часа в день). А ноутбуки и смартфоны имеют обыкновение выключаться в самый ответственный момент. У обладателей PocketBook Pro 602 не возникает сложностей с углами обзора или бликами на солнце. Программное обеспечение максимально удобно – вы сможете легко найти нужную книгу, сделать закладки, выделить и сохранить цитаты. В комплекте с устройством уже идут 500 бесплатных книг, а на сайте BookLand.net лежат еще 30 тысяч, – лучшие шедевры прошлых лет, копирайт на которые истек. Там же можно докупить и новые. Ну и еще, по мелочи: электронная книга умеет выходить в Интернет, проигрывать MP3, и еще на ней предустановлен словарь ABBYY Lingvo.

Но самое главное: это действительно удобная замена настоящим бумажным книгам.

Смартфон

HTC Gratia

Скажем честно, нас достало то, с каким упорством производители телефонов навязывают пользователям ненужный функционал. По сути, последние годы на рынке было две модели: «безо всего» и «все включено». Убогие встроенные фотокамеры, примитивные игры, кривой Интернет, проигрывание дерганого видео в низком разрешении – за все это мы были вынуждены приплачивать, даже если под рукой у нас был нормальный портативный компьютер и хорошая зеркалка. Но прошло время, и телефоны превратились в коммуникаторы; по сути – ультрапортативные ПК. Каждая функция в отдельности была улучшена в разы, на порядки – и внезапно все эти ненужные довески к «телефон должен уметь звонить» стали полезными. Снимать видео, постить его в твиттер, болтать по скайпу, выводить картинку с презентацией на широкий экран – телефоны стали куда ближе к универсальным «комм-устройствам» из фантастических романов.

Поначалу было нелегко их использовать – просто потому, что освоить все функции современного телефона – едва ли не сложнее, чем овладеть компьютерной грамотностью с нуля. Многие так и выбирали себе устройство – по принципу «легко разобраться в интерфейсе или сложно». Или покупают – но не пользуются и 1% возможностей. Сейчас и эта проблема решена. Оставив в стороне продукцию Apple, хочу отдельно похвалить семейство смартфонов HTC. Производитель сначала обкатал интуитивный интерфейс TouchFLo (и к нему было немало вопросов), зато потом предложил удобнейшую Sense и постоянно ее совершенствует. Единство стиля и логики интерфейса на всех телефонах HTC последних лет сильно облегчает переход со старых моделей на новую. Так производитель формирует вокруг себя фан-клуб довольных пользователей, к числу которых относится и две трети редакции «Страны Игр».

В линейке HTC много интересных моделей, отличающихся в основном дизайном и размерами. Обязательный набор: GPS, 3G, Wi-Fi, акселерометр, поддержка социальных сетей, удобные инсталлируемые карты. Все это есть в HTC Gratia – среднем по цене и оптимальнеом по размерам телефоне. Стоит отметить, что HTC – лидер в освоении операционной системы Google Android, а на Android Market можно докупить все, чего по какой-то причине нет в стандартной поставке.



Паз Ортега Андраде
Metal Gear Solid: Peace Walker

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ВЕРСИИ ИГР

Юбилейный сборник стратегий от GSC



600 руб.

Halo: Reach Legendary Edition



4000 руб.

Halo: Reach Limited Edition



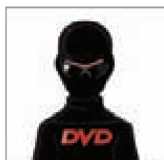
2200 руб.

Приятно иметь в коллекции настоящую коробочку с любимой игрой, но еще лучше – когда на полке лежит коллекционная версия, изданная ограниченным тиражом. Они есть в продаже не только за рубежом, но и в России, не только на консолях, но и на PC. Зайдите в приличный мультимедийный магазин, оглянитесь – найдете полно отличных идей для подарка.

Мы решили выделить два типичных продукта. Для начала – юбилейный сборник стратегий от GSC Game World, выходящий аккурат под Новый год. Подумайте только: украинской компании GSC исполнилось 15 лет! Если в наше время она известна циклом S.T.A.L.K.E.R. , то настоящую славу ей когда-то принесла стратегия «Казаки». Игра была чрезвычайно популярна за рубежом, разошлась миллионным тиражом и стала родоначальником целого сериала. Неудивительно, что GSC поступила так же, как, например, Electronic Arts с Command & Conquer, – выпустила специальную антологию для фанатов. «Александр», «Завоевание Америки», «Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо», «Казаки: Европейские войны», «Казаки: Искусство войны», «Казаки: Снова война», «Казаки II: Наполеоновские войны», «Казаки II: Битва за Европу» – эти названия должны быть хорошо знакомы геймерам со стажем. Ретро-стратегии чрезвычайно актуальны именно сейчас, ведь все конкурирующие RTS-сериалы либо мирно стухли, либо мутировали во что-то непредставимое. Увлеченно покликать по юнитам, повозиться с менеджментом экономики и изобретений, пойти на штурм вражеской базы – пожалуй, лишь одна-две современные игры могут дать похожий экспириенс. Да и всегда полезно поддержать одну из немногих постсоветских игровых студий, чья репутация до сих пор остается безупречной.

Другой пример – коллекционные версии Halo: Reach. Ограниченное издание игры этой осенью буквально сметали с полок. Причин тому две: во-первых, у Halo очень много горячих поклонников (а ведь Reach – это лебединая песнь Bungie, в ней знаменитая студия воплотила все свои задумки), а во-вторых, стоит увесистая коробка лишь немногим больше обычного бокса с игрой, в то время как бонусы предлагает просто королевские. Так, помимо нескольких «артефактов» из мира игры (документы и личные вещи, найденные в «ячейке», под которую замаскирована коробка) покупка радует весьма достоверным дневником доктора Кэтрин Халси. Книжка эта – мало того, что весьма увлекательное чтиво само по себе, так ещё и раскрывает некоторые ранее неизвестные подробности как о самом проекте Spartan II, так и о людях, которые были в него вовлечены. Кроме того, в дневнике немало интереснейших иллюстраций, стилизованных под карандашные наброски доктора, так что его несложно воспринимать как своеобразный артбук.

По давней традиции, было выпущено ещё и «Легендарное» издание по цене почти вдвое большей – для истинных фанатов Halo. За эти деньги ценитель получает великолепную инсталляцию от McFarlane Toys, живописующую всю команду героев битвы за Предел, причём каждая фигурка покрашена вручную и снабжена личным номером. Вишенка на торте – эксклюзивный «эффект брони» для мультиплеерных баталий. Для тех, кто ценит своё увлечение и умеет брать от него максимум. **СИ**



Борис Хохлов

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»



Blu-ray Новинка

ДИСКИ

Universal Pictures RUS
3 диска BD50
ВИДЕО:
1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS HD-MA 5.1 английский, DTS венгерский/чешский
СУБТИТРЫ:
англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
2000 рублей

ФИЛЬМЫ

Back to the Future
(1985, 116 мин)
Back to the Future Part II
(1989, 108 мин)
Back to the Future Part III
(1990, 118 мин)
РЕЖИССЕР:
Роберт Земекис
В РОЛЯХ:
Майкл Дж. Фокс, Кристофер Ллойд, Ли Томпсон, Томас Ф. Уилсон

БОНУСЫ

Аудиокомментарий режиссера и продюсера
Аудиокомментарий продюсеров
Текстовые комментарии
Сравнения с раскадровками
Вырезанные сцены (18 минут)
Фильм о трилогии (126 минут)
Архивные ролики о трилогии (143 минуты)
Интервью с Майклом Дж. Фоксом (10 минут)
Рассказ о физике «Назад в будущее» (8 минут)
Фильм из аттракциона «Назад в будущее» (31 минута)
Закадровые съемки (9 минут)
Раскадровка сцены на атомном полигоне (4 минуты)
Текстовые вопросы и ответы о трилогии
Фотогалереи
Видеоклипы
Трейлер



› НАЗАД В БУДУЩЕЕ. Трилогия

Полусумасшедший физик Эмметт Браун (Ллойд) изобретает машину времени и собирает ее на базе автомобиля марки DeLorian. Чтобы запустить устройство, он похищает плутоний у ливийских террористов, и те в отместку убивают ученого, а затем пытаются прикончить его приятеля-подростка Марти Макфлая (Фокс). Спасаясь от преступников, Марти случайно запускает машину времени, переносится в 1955 год и нарушает цепь событий, которая должна была привести к его рождению. Поэтому Макфлаю нужно не только вернуться в будущее, но и организовать роман своих родителей. Во втором фильме Марти отправляется в 2015 год, чтобы спасти от тюрьмы своих детей, а в третьей картине Макфлай и доктор Браун оказываются на Диком Западе и запускают машину времени с помощью железнодорожного локомотива.

Изобретательный сюжет, мастерски написанный сценарий, запоминающиеся персонажи, сравнительно правдоподобная физика путешествий во времени, изящное сочетание подростковой комедии с семейной мелодрамой… А главное – повод задуматься о том, что мы могли бы сказать нашим родителям, если бы встретились с ними, когда они были подростками. Хотя «Назад в будущее» уже четверть века, лента ничуть не устарела. Наоборот, она приобрела дополнительное измерение, поскольку теперь картина питает ностальгию не только по 1950-м, но и по 1980-м. Работая над сиквелами «Назад в будущее», команда Земекиса смогла сохранить непредсказуемый сюжет и драйв оригинала, но потеряла его философскую «начинку», поскольку тема отношений детей и родителей была исчерпана в первой ленте. Особенно это чувствуется в третьей серии, которая, по сути, скорее пародия на вестерны, нежели сентиментальная фантастика. К счастью, это все равно яркое зрелище, достойное находиться в одном бокс-сете с первым «Назад в будущее».

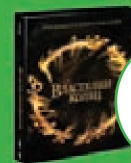
ИЗДАНИЕ

Изображение всех трех фильмов очищено от пленочных дефектов и в основном доведено до стандартов качества Blu-Ray. Единственный заметный недостаток трансферов – фоновые зернения и «жучки», которые в первой картине встречаются немного чаще, чем в сиквелах. Поскольку снимались фильмы до появления шестиканального стандарта Dolby Digital, полноценного блокбастерного эффекта окружения от них ждать не стоит. Тем не менее «тылы» иногда задействуются, и это происходит чаще, чем можно было бы предположить, глядя на даты выпуска. Английский и русский треки сравнимы по качеству. Огромная бонусная подборка включает абсолютно все, что фанат «Назад в будущее» хотел бы знать о любимых картинах. Наибольший интерес представляют подробные комментарии авторов трилогии, а также четыре с половиной часа видеоматериалов об истории и создании «Назад в будущее». **СИ**

Властелин колец. Трилогия

Universal Pictures RUS | 3 диска BD50 + 3 диска DVD | Средняя цена: 2950 рублей | 178/179/201 минут

Вслед за летним «раздельным» релизом UPR выпустила в России трилогию единым боксом, наконец включив все три бонусные DVD, под завязку набитые субтитрованными допматериалами.

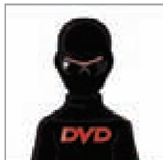


Также в этом месяце



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **9** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **7** | БОНУСЫ **10** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **9**

Великолепное коллекционное издание классической фантастической трилогии.



Александр Фолин

ДИСКИ

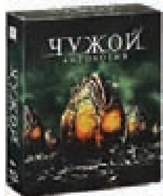
XX век Фокс СНГ
6 дисков BD50
ВИДЕО:
2,35:1/1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS-HD MA английский, DTS испанский, DD 5.1 турецкий
СУБТИТРЫ:
рус/англ/ругие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
2000 рублей

ФИЛЬМЫ

Alien (1979, 117 мин)
Aliens (1986, 137 мин)
Alien³ (1992, 115 мин)
Alien Resurrection (1997, 109 мин)
РЕЖИССЕРЫ:
Ридли Скотт, Джеймс Кэмерон, Дэвид Финчер, Жан-Пьер Жене
В РОЛЯХ:
Сигурни Уивер, Том Скеритт, Йен Холм, Лэнс Хенриксен, Майкл Бьен

БОНУСЫ (ВЫБОРОЧНО)

Чужой
Удаленные сцены, Рассказы о создании фильма, Рассказы о фильме, Фильмы о фильме, Пробы Сигурни Уивер, Встреча с Ридли Скоттом, Первый вариант сценария
Чужие
Удаленные сцены, Рассказы о создании фильма, Рассказы о фильме, Оригинальный сценарий Кэмерона
Чужой³
Удаленные сцены, Рассказы о создании фильма, Рассказы о фильме, Фильм о фильме
Чужой: Воскрешение
Удаленные сцены, Рассказы о создании фильма, Рассказы о фильме, Рассказы о фильме, 2 фильма о фильме, Первый вариант сценария Джосса Уэдона





› ЧУЖОЙ. Антология

Недалекое будущее. Экипаж космического транспорта «Ностромо», везущего на Землю руду, выходит из анабиоза из-за того, что системы корабля засекли сигнал бедствия. Командир принимает решение отправить спасательную экспедицию, и та обнаруживает инопланетный звездолет, а в нем – кладку огромных яиц. В итоге один из членов экипажа возвращается на «Ностромо» с жутковатым существом, присосавшимся к его лицу.

Что такое «Чужой»? Фантастика? Боевик? Фильм ужасов? К какому бы жанру ни относились эти картины, они стали классикой. И в первую очередь это заслуга режиссеров. Ведь в истории кино нет другой франшизы, снятой постановщиками такого класса – четырьмя суперзвездами, каждый из которых обладает своим ярко выраженным стилем. Настоящий художник, Ридли Скотт совершил явную революцию, не имея ни финансовых, ни технических средств, – и его фильм практически не устарел в визуальном плане и по сей день. Уж для российского кино это точно недостижимая планка, несмотря на все современные возможности CGI. Несомненный плюс и то, что создателям цикла хватило ума не лепить сиквелы как пирожки, ограничившись тремя (недавние спин-оффы не в счет!). История несгибаемой Эллен Рипли сочетает в себе и саспенс, и захлестывающую зрителя бурю эмоций – ей просто невозможно не сопереживать. Даже буквально наизусть зная каждый эпизод фильмов, при просмотре невольно встаешь бок о бок с Рипли, сжимая кулаки, как в первый раз.

ИЗДАНИЕ

Первый и четвертый фильмы разделяет 18 лет. При этом первый был снят три десятилетия назад за более чем скромные деньги. И все же именно у него картинка максимально близка к идеалу – четкая, контрастная, с единственным минусом в виде «шума» на текстурах, который, если подумать, даже играет фильму на руку. Хуже всего изображение у «Чужих» – единственного, кстати, фильма в линейке, почему-то снятого в размерности 1,85:1. Оно чудовищно зернит, также наблюдается явная нехватка контрастности (и это главный и, пожалуй, единственный серьезный недостаток издания). Заметный «шум» портит впечатление и от четвертой части, но все же он не так силен. Что же до третьей, то у нее картинка лишь немногим уступает первой – она просто помягче. Русский дубляж в DTS, конечно, не так атмосферен, как оригинальные DTS-HD с вчетверо большим битрейтом, но тоже очень хорош – тут тебе и эффект присутствия, и глубокий бас, и неплохой подбор голосов. Наконец, бесконечный список дополнительных материалов, который гораздо больше, чем в утоптанных по максимуму выходных данных, включает в себя поистине бесценные вещи. Причем не сопровождаются русскими субтитрами только разве что сценарии. Все четыре фильма необходимо пересмотреть если не с аудиокомментариями, то хотя бы с субтитрами к ним: для фанатов это будет просто очень интересным виртуальным путешествием на съемки, а для специалистов – настоящим мастер-классом. Но еще больше уникальных сведений проговаривается и показывается в разбитых на этапы производства каждого фильма рассказах о создании. Все удаленные сцены, которые размещены на дисках с фильмами (а это большая их часть), представлены в HD и с русским дубляжем. Ну и, конечно, нельзя не сказать о том, что каждый фильм можно смотреть в двух версиях – кинотеатральной и расширенной. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



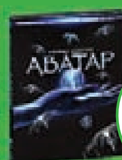
Чужим в видеоиграх настоящее раздолье: и тебе шутеры, и beat'em up, и даже одна стратегия затесалась. И ведь сражаться с кошмарными порождениями Гигера вовсе не обязательно: если есть желание, можно примерить шкуру Чужого, причем как взрослой особи, так и личинки-фейсхаггера. В общем, все для фанатов, каковых среди геймеров просто-таки огромное количество.



Аватар. Расширенное издание

XX век Фокс СНГ | 3 диска BD50 | Средняя цена: 1400 рублей | 155/163/170 минут

Переиздания «Аватара» начали ждать еще до появления летнего релиза: три версии фильма (в том числе расширенная режиссёрская), полтора BD-диска бонусов (45 мин. удаленных сцен!) и шикарный бокс того стоят.



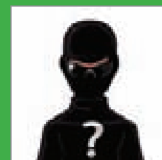
Также в этом месяце

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **8** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **10** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Если вы до сих пор ждали издания, ради которого стоит купить BD-плеер, то вы его дождались.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



Радик
Валентинов

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai
Формат:
12 ТВ-серий + 4 OVA
Режиссер:
Хироюки Камбэ
Год премьеры:
2010
Студия:
AIC Build
Наша оценка:
юмористический «срез жизни» – о родственных отношениях и не только

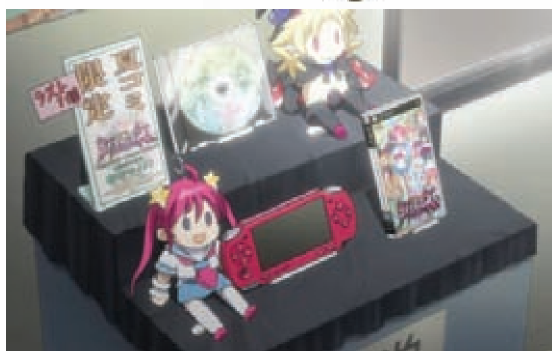




Сестра-хентайщица – это не то, что вы подумали

Полностью название аниме-сериала приведено в столбике слева – попробуйте-ка выговорить с первого раза без запинки. Японцы сами себя так не терзают, сокращают до «Орэимо». В переводе на русский заклинание обретает отзвуки главного хита непостижимой поп-группы «Белый орел» про «потому что нельзя»: «Моя сестренка не может быть такой милашкой».

Внизу: Игровые трофеи на зимнем Comic Market.



Живет в городке Тиба семья Косака. Отец – высокий полицейский чин, немногословный деспот. Мать – кроткая домохозяйка. Двое подростков – 17-летний Кёскэ, обладатель титула Наиобыкновеннейшего из Обыкновенных Японских Школьников, и 14-летняя Кирино, которая, несмотря на суровый нрав папаши, уже подрабатывает фотомоделью в тинейджерских модных журналах. Знал бы папа, на что девчонка тратит свои гонорары! Кёскэ вот узнал: сестре нужно было кому-то открыть душу, а подруг в такие дела посвящать ей показалось зазорно. Как по схожему поводу складывал слова молодой Дельфин, «Сказочно красива была моя сестра / Но портила ее одна лишь только черта» – оказывается, девчонка спускает все свои гонорары на «эроге», порнографические компьютерные игры. Причем не абы какие, а специфического жанра «любовь к младшей сестренке». Кирино подошла к делу с размахом: заныканные в коробки от аниме DVD с хентаем – верхушка айсберга. Сам айсберг – секретный шкаф, доверху забитый коллекционными коробками PC-изданий эроге, их консольных портов, статуэтками героинь, бокс-сетами пикантного содержания и всяким мерчандайзом, ориентированным на «сисконщиков» (от «sister complex»), то есть взрослых дядек, млеющих от мыслей о младших сестрах. Братец Кёскэ там как стоял, так и присел. Кирино не знает, как ей быть с таким срамным, с позволения сказать, хобби, и просит совета. Кёскэ начинает действовать.


Кирино у входа в свою сокровищницу.


Кёскэ впервые в жизни видит хентайную мангу.

История-перевертыш Oreimo аккуратно танцует мимо темы инцеста в сторону житейской хроники с комедийным уклоном. В мире эроге «сискон» сейчас один из популярных фетишей, и будь рассматриваемый сериал хентаем, Кёскэ воспылал бы страстью к Кирино, а та, залившись краской, пропищала бы «они-тян!» и рухнула в объятия брата минут на двадцать, считая титры. Oreimo, на наше счастье, снят для более широкой аудитории и задуман похитрее. Во-первых, без похабщины. Все, что зритель может нафантазировать, останется на его, зрителя, совести. Влечение Кирино распространяется исключительно на рисованных девочек, а потому выглядит достаточно комично (и, вообще говоря, узнаваемо). Кёскэ – образцовый старший брат, который с упорством, порой достойным лучшего применения, выгораживает Кирино перед родителями и ее подружкой-моделью, подыскивает ей новых знакомых среди девушек-отаку и потакает ее прихотям (в этом отношении сериал смахивает на «Меланхолию Харухи Судзумии»).

Большую часть времени Кирино ведет себя как избалованная стервочка, и после пятой-шестой серии камера все чаще теряет ее из виду, переключаясь на Манами (подруга детства Кёскэ: очки, короткая стрижка, дома – дедуля и бабуля, мечтающие выдать ее замуж за главгероя), Рури по прозвищу Куронэко («готическая лолита», анимешница, любительница повздорить с Кирино, в целом очень славная девушка) и Саори (аристократка, при этом фанатка Gundam и косплеерша). Вместе и порознь компания шляется по Акихабаре, наведывается на ярмарку Comic Market за додзинси, участвует в косплей-шоу, видеоигровых турнирах и каким-то непостижимым образом совмещает все это с учебой. Кирино не жалеет, что рассказала брату о своих увлечениях; Кёскэ, учитывая выросший круг общения, тоже не в накладе, хотя ему частенько достается от неблагодарной сестры на орехи. Зрители-хентайщики, клюнувшие на тему эроге и жестоко обломанные в своих ожиданиях, продолжают смотреть из-за сцен, когда Кирино уединяется с ноутбуком и очередной игрой «только для взрослых», – потому что видят в Кирино себя. Остальные смотрят из-за интересного набора персонажей и, не в последнюю очередь, отличной анимации: художники студии AIC выкладываются по полной программе, оживляя героев точь-в-точь как это делают их коллеги из Kyoto Animation – схватывая красоту обыденности, стилизуя ее и выдерживая высокое качество в каждой без исключения сцене.

Чем же дело кончается? А концовки пока нет. Цикл романов Цукасы Фусими, ставший основой для двенадцати существующих серий, еще не завершен. Авторы экранизации обещают дополнить ее четырьмя бонусными эпизодами грядущим летом, когда выйдут последние тома издания сериала на Blu-ray и DVD. Вот так нынче в Японии поддерживают продажи дисковых носителей – фанатам остается смириться, набраться терпения и ждать новой встречи с этой симпатичной горсткой школьников.

Кто как, а я летом вспомню про Куронэко. **СИ**

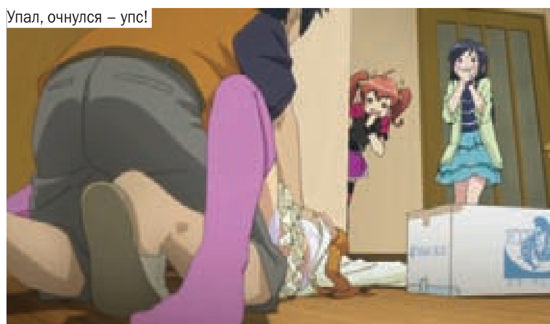
Внизу: Втянулся, уже пытается одолеть сестрину игру.

Справа: Добро пожаловать в мир рисованной порнографии!



27 января Bandai Namco Games выпускает визуальную новеллу Oreimo Portable для PSP, как это принято у японцев, богато укомплектованную дополнительными материалами. Шансы когда-нибудь встретить эту игру на любом из европейских языков практически равны нулю.




Упал, очнулся – упс!



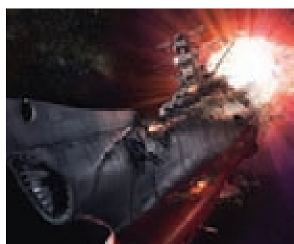

А сумки с додзинси кто будет носить?!

Новости

Роман ужасов Another («Другая») авторства Юкито Аяцуки в наступившем году получит анимационную адаптацию вдобавок к издающейся сейчас манга-версии Хиро Киёхары (автор Shisso Holiday). На момент сдачи этого номера «СИ» в печать подробности экранизации объявлены не были.



Кинофильм Space Battleship Yamato заработал в японском прокате почти миллиард иен (около 11 млн. долларов) за первые пять дней проката. Насыщенная спецэффектами картина – свежее переложение классической рисованной космооперы 1970-х. Специально для фильма вокалист Aerosmith Стивен Тайлер написал и исполнил песню Love Lives.

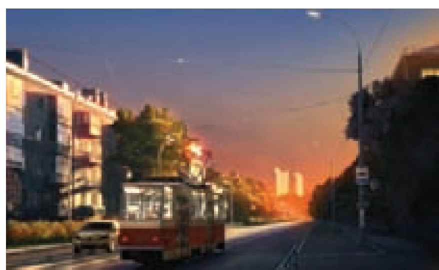


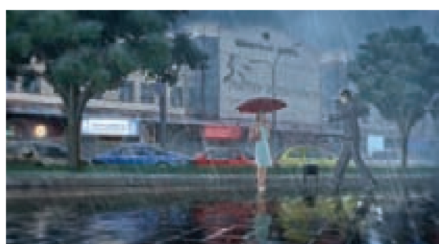
На 44-м фестивале японского кино в Москве состоялась премьера нового кукольного мультфильма о Чебурашке, снятого совместно японскими и корейскими мастерами под контролем аниматора Михаила Алдашина. Ожидается, что в 2011 году этот «Чебурашка» доберется до российского проката.



Русское аниме

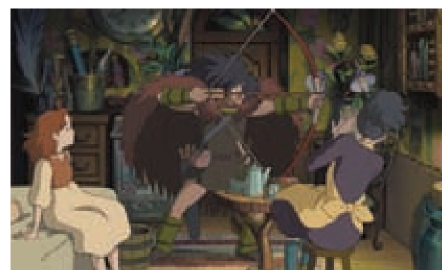
Молодой аниматор-самоучка Ринат Тимеркаев разместил для свободного скачивания в Интернете свой короткометражный мультфильм «Я люблю тебя». В пятиминутной ленте, снятой в качестве своеобразного трибьюта японскому режиссеру Макото Синкаю («5 сантиметров в секунду», «За облаками»), визуальная эстетика синкаевских фильмов тщательно скопирована и привита к отечественным реалиям: действие ленты происходит в современном Екатеринбурге. Анимационное признание в любви к уральскому городу всколыхнуло Рунет, фильм попал в число наиболее обсуждаемых тем в блогосфере. Автор уже занят в новом проекте, полнометражной мультэкранизации «Мастера и Маргариты». Это более масштабная постановка, внешне имеющая мало общего с аниме.

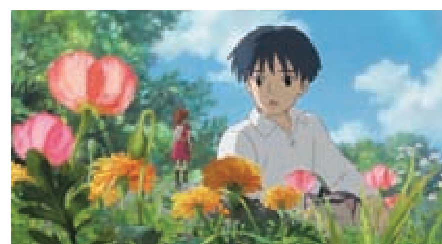




Премиальные лилипуты

Определился российский прокатчик последнего на сегодняшний момент полнометражного фильма студии Ghibli. Экранизацию повестей Мэри Нортон из цикла «Добывайки» в нашей стране будет прокатывать компания Premium Film, подразделение CP Digital. Начало кинопоказов предварительно намечено на 20 января. Смущает русский перевод названия картины: на сайте компании оно указано как «Ариэти из страны лилипутов», притом, что никакой страны лилипутов нет ни в книгах Нортон, ни в самом аниме. Кроме того, среди поклонников Ghibli в Сети вызвала переполох косноязычная фраза из аннотации на том же сайте: «Им существование храниться в секрете». Будет крайне неприятно, если релиз окажется провален руками нового прокатчика.





ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!





Издательство «ЭКСМО» приветствует всех читателей рубрики «Банзай!» и поклонников вселенной StarCraft и предлагает вам ответить на простой вопрос: в каком году была анонсирована видеоигра StarCraft: Ghost? Авторы первых 20 правильных ответов получат первые томики комикса «StarCraft. Академия призраков»! Присылайте свои ответы на адрес banzaicon@gameland.ru.

Комикс рассказывает о нелегкой жизни терранских курсантов-псиоников на примере новобранца Новембер Аннабеллы Терры, откликающейся на позывной «Нова». Фэнам StarCraft известно, что после окончания Академии призраков Нова побывала во многих передрягах – а теперь можно узнать о приключениях, выпавших на ее долю во время предельно жесткого учебного курса.

Зимний аниме-сезон 2011

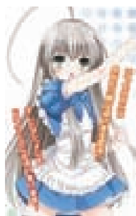
Первый взгляд на сериалы, стартующие в японском телеэфире в январе.

› Haiyoru! Nyaru-ani: Remember My. Mr. Lovecraft

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Haiyoru! Nyaru-ani: Remember My. Mr. Lovecraft
Студия:
DLE, Inc.
Потенциал:
средний

Бестелесное божество Ктулху принимает облик Няруко, девочки с серебристыми волосами. Однажды ночью кавайная Няруко спасает от инопланетян Махиро Ясаку – обычного японского школьника. И пошло-поехало.



› Starry Sky

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Starry Sky
Студия:
Studio DEEN
Потенциал:
средний

Цукико попадает в школу, еще недавно бывшую закрытым заведением только для мальчиков, и оказывается там единственной девочкой! Вместе с ней гранит науки грызут 12 красавцев, олицетворяющих созвездия Зодиака.

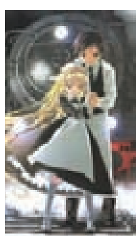


› Gosick

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Gosick
Студия:
Bones
Потенциал:
выше среднего

1924 год, Европа. Сын солдата японской императорской армии переводится в академию Маргерит, где судьба сводит его с Викторикой – таинственной девочкой, исследующей библиотеку на предмет потусторонних сказаний и легенд.



› Onii-chan no Koto nanka Zenzen Suki Janain Dakara ne!!

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Onii-chan no Koto nanka Zenzen Suki Janain Dakara ne!!
Студия:
ZEXCS
Потенциал:
ниже среднего

Экранизация популярной онлайн-манги «Я вовсе не люблю своего старшего брата!» о том, как Нао Таканаси, разумеется, любит своего брата Сюскэ. Нюанс: Нао – приемный ребенок, кровного родства между героями нет.

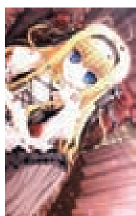


› Dragon Crisis!

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dragon Crisis!
Студия:
Studio DEEN
Потенциал:
средний

Жизнь 15-летнего Рюдзи переворачивается вверх тормашками, когда двоюродная сестра Эрико (охотница за сокровищами!) берет его с собой на дело, а в результате в мальчишку влюбляется девушка-дракон Роуз.



› Wolverine

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Wolverine
Студия:
Madhouse
Потенциал:
средний

Второй из четырех проектов по переносу героев комиксов Marvel на коварную японскую почву. Вслед за Железным человеком «анимешной подтяжке» подвергнут когтистый мутант Росомаха.

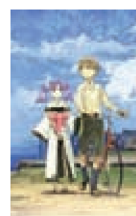


› Fractale

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Fractale
Студия:
A-1 Pictures, Ordet
Потенциал:
выше среднего

Парнишка по имени Крейн сталкивается с раненой девушкой Фрин, та исчезает, оставляя вместо себя амулет. Теперь Крейну предстоит разгадать тайну гибнущей Системы Фракталов, что бы это ни значило.



› Kore wa Zombie desu ka?

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kore wa Zombie desu ka?
Студия:
Studio DEEN
Потенциал:
выше среднего

Некромантка Юкливуд Хеллскит оживляет и берет себе в услужение школьника Аюму Аикаву, погибшего от руки маньяка. Не успел тот свыкнуться с новой ролью, как его уже прочат в бойцы с «антимагической системой Мегало»...



› Beelzebub

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Beelzebub
Студия:
Studio Pierrot
Потенциал:
выше среднего

Однажды хулиган Ога вытянул из реки труп мужчины, из которого выбрался маленький ребенок. Это был малыш Кайзер Вельзевул IV, сын самого дьявола, и Оге пришлось помогать найденышу искоренять человечество.



› Hourou Musuko

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hourou Musuko
Студия:
AIC
Потенциал:
выше среднего

«Блудный сын» – история Сюити, который хочет стать девочкой, и его подруги Ёсино, жалеющей, что она не родилась мальчиком. В основе сериала лежит манга художницы Такако Симуры (автор Aoi Hana).



Кроме того выходят сериалы IS: Infinite Stratos, Yumekui Merry, Kimi ni Todoke 2nd Season, Cardfight!! Vanguard, Mitsudomoe 2nd Season, Usagigoya, Rio - Rainbow Gate, Danball Senki, Iron Vendetta #0 (пилотный фильм). В январе ожидаются OVA Armored Troopers Votoms: Alone Again, .hack//Quantum, Mazinkaiser SKL#1, Tailenders, Kodomo no Jikan, Koi Sento, Fortune Arterial.

Игры

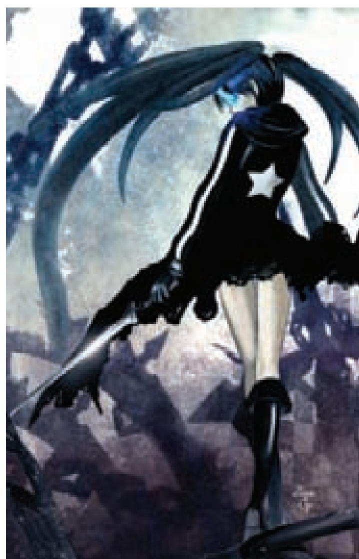
Black Rock Shooter The Game

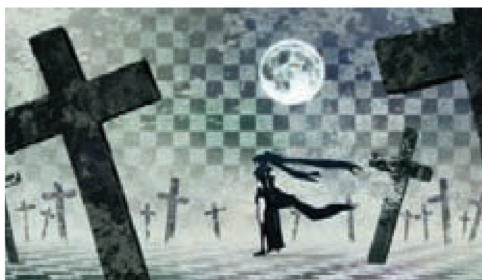
ブラック★ロックシューター THE GAME

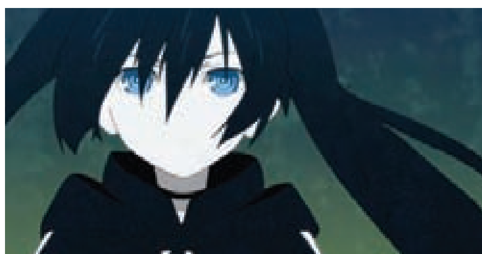
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Black Rock Shooter The Game
Платформа:
PSP
Разработчик:
Imageepoch
Релиз:
лето 2011 года (Япония)

Токийская игровая студия Imageepoch (разработчик Luminous Arc для DS) создает портативную экшн-RPG на основе вселенной Black Rock Shooter, в свою очередь, выросшей из клипа на песню виртуальной певицы Мику Хацунэ. Известно, что в игру войдут анимационные заставки, которые рисуют художники студии Ufotable («Койот Рэгтайм», Minori Scramble!), а сценарий проекта написал Кадзусигэ Нодзима (FFVII: Advent Children, Last Order FFVII). Качественными скриншотами разработчики делиться не спешат, но в Интернете доступен трейлер с отрывками геймплейных сцен, сразу вызывающими в памяти Crisis Core: FFVII. Проект уже подписалась издавать NIS America, а значит, есть шансы и на появление европейской версии ближе к концу наступившего года.







FAQ

Бывает так, что второстепенный герой аниме становится популярнее, чем главные действующие лица?

Эпизодические персонажи, конечно, редко становятся популярнее главных героев, но история знает случаи, когда «лица с заднего» плана так нравились публике, что получали свои собственные аниме. Это, например, Комуги Накахара (Nurse Witch Komugi-chan), впервые появившаяся на экране как второстепенная героиня сериала SoulTaker. Можно вспомнить Кэй и Юри – дуэт охотниц за удачей Dirty Pair, чей дебют пришелся на полнометражник Crusher Joe. Или девочку Сасами из Tenchi Miuyo, вокруг которой впоследствии выстроился сериал Magical Girl Pretty Sammy.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

Мангавест

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Мангавест
Адрес:
http://mangavest.ru
Язык:
русский

Сайт функционирует в полном соответствии со своим девизом «Расставим всё по полочкам!» – это постоянно обновляющийся каталог всей печатной манги, легально выпущенной на русском языке. Такой справочник незаменим для всех, кто следит за новинками в этой области. Кроме учетной части и новостной ленты, наличествует пока еще небольшая рубрика рецензий и раздел «События» с редкими, но меткими отчетами о манга-мероприятиях – так, корреспондент «Мангавест» первым в Рунете подробно рассказал о семинаре, проведенном в Москве издательствами Shogakukan и Kodansha. Рекомендуем ознакомиться.

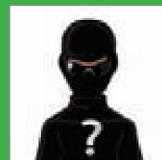


Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Онлайн

Путеводитель по Всемирной паутине


Семен Кобылин







Путь Императора

Среди сонма азиатских онлайновых проектов, которых на российском рынке сейчас предостаточно, «Путь Императора» выделяется сразу по нескольким позициям: представьте себе этакую Mount & Blade, только онлайновую и на древнекитайскую тематику.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
MMORPG
Зарубежный издатель:
Net Dragon
Российский издатель:
Nival Network
Разработчик:
Net Dragon
Количество игроков:
тысячи
Онлайн:
http://www.zzima.com/emperor/
Страна происхождения:
Тайвань

Чтобы лучше оценить ее достоинства, обязательно возьмите героя класса Стратег (одного из четырех доступных при создании персонажа). Игра за него и в самом деле сильно отличается от того, к чему мы привыкли по традиционным азиатским MMO.

Дело в том, что Стратег может нанять аж шестерых солдат-помощников разного пола (другие классы могут водить за собой от двух до четырех бойцов), которые повсюду следуют за ним и помогают в сражениях: представьте, что за вами бегает сразу несколько питомцев. Самое главное, воины растут в уровнях вместе с героем, и со временем у них появляется выбор специализации.

Солдаты-мужчины становятся всадниками, копейщиками, мечниками и так далее; женщины – лучниками, убийцами и лекарями. Кроме людей, можно нанимать боевых волков и орлов, и всем им нужно покупать новое снаряжение и прокачивать навыки.

Отряду можно задавать строй (от чего зависят бонусы к атаке, защите, скорости и т.д.) и поведение – накидываться ли на все живое поблизости или ждать команды. Самое интересное – что с их помощью можно прокачивать героя, даже не находясь за компьютером.

Прямо через главное меню настраиваются макросы, задающие поведение героя и его отряда – сколько врагов в округе атаковать, при каком количестве здоровья присесть передохнуть, какими заклинаниями пользоваться. После чего оставляете персонажа с отрядом в чистом поле (лесу, неважно) с врагами и можете уйти на несколько часов: как вернетесь, десяток уровней они уже набьют точно.

Это не единственный, конечно, способ заработать опыт: игровой мир отличается гигантскими размерами и усеян городами и деревушками, жители которых так и жаждут озадачить героя заданиями. Квесты не отличаются разнообразием: убить столько-то бандитов, что-нибудь собрать, но награды щедрые, а автоматический поиск пути позволяет выполнять их в полуавтономном режиме.

Прокачаться есть ради чего – каждую неделю на сервере устраивается полномасштабная Война Царств, в которой самые сильные гильдии могут отобрать город-другой у враждебной фракции (забыл сказать – игра базируется на очень популярном в Азии периоде китайской истории, эпохе Троецарствия), чтобы потом получать с них налоги и строить защитные сооружения. В ход при этом идут как осадные орудия, так и боевые корабли, и одному тут никак не управиться: нужна целая команда, причем живых игроков и состоящих в одной гильдии.

А теперь представьте, когда на штурм собираются несколько сотен игроков, да каждый со своим отрядом. Катапульты, всадники, пехота: словно бы оказался посреди сражения в Total War, только в роли командира небольшого отряда, а не всей армии. Хотя для лидеров соперничающих гильдий, пожалуй, в такой момент игра как раз и представляется настоящей стратегией (порой – еще и военно-морской), но с живыми людьми в подчинении.

Без подвоха не обошлось: ради нормальной работоспособности игры при столь массовых побоищах разработчикам пришлось пожертвовать графикой, и выглядит игра, конечно, не сильно современно. С другой стороны, на российском рынке хватает онлайн-проектов со сравнимой картинкой, но неспособных предложить что-то новое, и на их фоне «Путь Императора» смотрится очень интересно. **СИ**

События

Техника, гаджеты, Интернет, игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев



Один в поле воин!

NVIDIA GeForce GTX 580 покоряет вершины

NVIDIA до сих пор не представила двуглавую модель видеокарты, зато задает темп в одиночном плавании. Например, выход GeForce GTX 480 ознаменовал покорение новых вершин, конечно, до ATI Radeon HD 5970 далековато, но все же. Ребята из Калифорнии не сидели сложа руки и недавно анонсировали еще более быстрое решение – GeForce GTX 580!

Сразу отметим, что в отличие от предшественницы видеокарта стала очень даже тихой и все благодаря новой системе охлаждения. Тепловые трубки отныне уступили место испарительной камере с жидкостью с низкой температурой кипения. В общем и целом смысл остался тот же, зато эффективность существенно усилилась, и это главное. Техпроцесс производства GF110 остался тем же, однако количество потоковых процессоров возросло с 480 до 512, текстурных блоков с 60 до 64. Далее изменениям подверглись частоты GPU, потоковых процессоров и памяти, которые составили 772/1544/4008 МГц вместо прежних 700/1401/3696 МГц. Все вместе дало существенную прибавку, и мы можем с полной уверенностью сказать, что перед вами самая производительная видеокарта с одним GPU! Важно отметить, что энергопотребление новичка даже немного снизилось в сравнении с предыдущим поколением – 244 Вт вместо 250 Вт. Мелочь, а приятно.

Цена за GeForce GTX 580 высока, никак не меньше $500, ну а поначалу она явно будет еще выше в нашей-то дикой рознице.

Двое из ларца одинаковых с лица

Мышки для геймеров в версии GIGABYTE

GIGABYTE – это не только системные платы и видеокарты, а еще мышки и даже клавиатуры! Сегодня восточная компания предлагает нам ознакомиться с двумя игровыми мышами – M6980 Macro Gaming Mouse и M6900 Precision Gaming Mouse. Выглядят обе как братья близнецы, дизайн эргономичен, но не симметричен, так что предназначены они исключительно для правшей.

В распоряжении пользователя M6980 Macro Gaming Mouse окажется семь кнопок, оптический сенсор с лазерной подсветкой чувствительностью до 2000 dpi, а также поддержка GIGABYTE GHOST macro engine. На борту 8 Кбайт памяти, в которые можно записать до трех профилей. Очень удобно, при подключении к другому компьютеру необязательно ставить софт. Сразу за четырехпозиционным колесом прокрутки находятся клавиши для переключения чувствительности сенсора (всего три положения, при этом подсветка меняется в зависимости от режима). Для удобства бока мыши прорезинены.

M6900 Precision Gaming Mouse внешне во всем повторяет своего собрата, однако в ней используется более привычный сенсор с инфракрасной подсветкой. Возможность менять чувствительность на лету сохранилась, в обоих случаях хвосты мышек позолоченные, а их длина составляет 1,8 м. Данных о стоимости нет, но производитель клятвенно обещает цену не задирать.





Беспроводной тренд

TRENDnet представил нового флагмана в линейке Wi-Fi роутеров

Недалек тот день, когда все устройства будут обмениваться между собой информацией без проводов. Существенные ограничения по скорости передачи уже фактически в прошлом. Наглядный тому пример новый роутер от TRENDnet TEW-691GR, который способен разогнаться до 450 Мбит/с по Wi-Fi. Для сравнения у большинства современных моделей 802.11n теоретический максимум 300 Мбит/с. Конечно, реальные скорости в несколько раз отличаются от заявленных, но полуторакратное поднятие планки вызывает неподдельный интерес.

Забавно, что производитель не анонсировал ни USB, ни PCI-адаптеров, с которыми можно было бы получить такую скорость. По словам инженеров, пока все упирается в ограничения по силе тока со стороны интерфейса.

Помимо рекордных скоростей, роутер интересен тем, что разработан в соответствии со спецификацией GREENnet – это позволяет экономить энергопотребление. Модель уже поступила в продажу по средней цене около 6200 руб.

6000 dpi и максимальная кастомизация

ROCCAT Kone[+] - hi-tech мышь нового поколения

ROCCAT представила следующее поколение мышки Kone, которая получила приставку [+]. Лишь добавлением знаков после названия не обошлось, для особо требовательных геймеров разработчики установили оптический сенсор с лазерной подсветкой Pro-Aim, который обладает впечатляющей чувствительностью 6000 dpi. Еще одним новшеством стало появление клавиши EasyShift[+]. Суть проста и изящна: жмем кнопку, и значение остальных клавиш меняется! Таким образом, на один профиль можно записать 22 значения. Настроить мышь легко и просто с помощью фирменного софта. Кстати, о профилях, раз уж упомянули о них, то стоит рассказать и о том, что Kone[+] снабжена 576 Кбайт памяти, в которых можно сохранить пять профилей, которые будут включать в себя настройки кнопок, макросов, dpi, подсветки.

ROCCAT Kone[+] продолжает традиции своего предшественника, на месте остались прорезиненные вставки и дизайн перекликается, однако было решено полностью переработать колесо прокрутки: оно стало чуть шире, а рельефная поверхность делает его удобнее в управлении. Как и прежде, для подсветки используются четыре LED-источника, которые можно настраивать самостоятельно. В настройки Macro Manager уже внесены комбинации для 20 игр и даже некоторых приложений.

Комплект поставки включает набор грузиков по пять грамм каждый, всего их четыре. Вес мышки составляет 126 грамм без кабеля, а, собственно, длина последнего составляет 2 метра.





MMO клав'о

Razer продолжает радовать фанатов MMO

Razer, похоже, нашла золотую жилу и занялась активным развитием MMO-направления геймерских продуктов. И если раньше речь шла о мышах серии Naga, то на сей раз нам предстоит поговорить о клавиатуре Razer Anansi. Последняя станет идеальным дополнением к Razer Naga, клавиатура обеспечит максимальную гибкость настроек и кастомизации в современных играх.

В случае с Razer Anansi можно программировать более 100 клавиш, записывать макро-команды на лету, более того, в наличии пять дополнительных игровых клавиш и, как это уже стало привычным, есть возможность самостоятельно настраивать подсветку клавиатуры, выбирая из 16 миллионов цветов и оттенков. По левую сторону клавиатуры находятся пять программируемых клавиш, в нижней части же расположены семь клавиш-модификаторов. Комбинируя модификаторы с 12 функциональными клавишами можно получить аж 84 комбинации. И как бы запомнить их все-то? Чтобы дополнить картину стоит упомянуть возможность запоминать до 20 игровых профилей!

Razer Anansi распознает нажатие сразу ряда клавиш, для игрового режима предусмотрена опция отключения клавиши «Windows», кроме того есть быстрый доступ к медийным функциям.

Электронный бук с ЖК-экраном

7 дюймов счастья от WEXLER

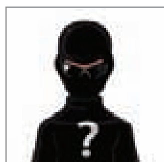
Все мы привыкли видеть электронные книжки с монохромным E-ink экраном. Для основной задачи они ах как хороши, но ведь хочется и цвет видеть. Пока суть лучшие умы планеты работают над скорым выпуском цветной версии E-ink, ряд компаний решил выпустить нечто среднее, а именно, читалку с привычным ЖК-экраном.

На сей раз отметилась WEXLER, объявившая начало поставок электронной книжки WEXLER. BOOK T7001, в которой за основу был взят 7-дюймовый ЖК-экран с разрешением 1280x720. Родной встроенной памяти 4 Гбайт, ее можно расширить благодаря поддержке карт MicroSD, в итоге можно получить до 12 Гбайт пространства, которое можно забить далеко не только книгами. Бук от WEXLER поддерживает аудиокниги и звуковые файлы (MP3, WMA, APE, FLAC, AAC), FM-радио, разнообразные видеостандарты (AVI, Xvid, Divx 4/5, RM, RMVB, FLV, MKV), фотографии и картинки (JPEG, BMP, GIF). Аудиокниги, музыку и звуковое сопровождение фильмов можно прослушивать через встроенный динамик, есть и разъем для наушников. Что касается основной функции (электронная книга), то она поддерживает форматы TXT, PDF, FB2, EPUB и HTML.

Встроенного аккумулятора хватает на 5 часов просмотра видео и 7 часов для прослушивания аудио. Для управления устройством предусмотрены джойстик и набор кнопок, расположенных на лицевой панели. Переход между страницами осуществляется благодаря боковым кнопкам, для гибкости настройки реализована возможность изменения размера шрифта, возможность развернуть страницу горизонтально, прослушивать музыку в фоновом режиме. Для подключения к компьютеру реализован порт mini-USB, при этом необходимый кабель в комплекте, как и стандартные ушки.

WEXLER.BOOK T7001 поставляется в обложке из искусственной кожи (белая и черная), габариты устройства – 200x132x13 мм, 300 г. Гаджет обойдется в 4000 руб.





Сергей
Плотников

Новый взгляд на игры

Тестирование 3D-монитора Samsung 2233RZ

Калифорнийская компания NVIDIA уже достаточно давно представила миру свою технологию NVIDIA 3D Vision. Только вот спустя год устройств с поддержкой 3D-развлечений появилось не слишком много. Не в меру пассивно повели себя и производители ЖК-дисплеев. Впрочем, к компании Samsung это не относится. Они, на радость энтузиастам, представили свое устройство Samsung 2233RZ.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core i7-930, 2.8 ГГц
Материнская плата:
ASUS P6T SE
Видеокарта:
ASUS ENGTX 470, 1280 Мбайт
Оперативная память:
Samsung M378B5673FH0-CH9, 3x 2 Гбайт
Жесткий диск:
Seagate Barracuda ST31500541AS, 1500 Гбайт
SSD:
OCZ Onyx OCZSSD2-1ONX64G, 64 Гбайт
Блок питания:
COUGAR 620AR, 620 Вт
ОС:
Windows 7 Профессиональная

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип ЖК-матрицы:
TFT TN
Диагональ:
22 дюйма
Максимальное разрешение экрана:
1680x1050 пикселей
Развертка экрана:
120 Гц
Яркость:
300 кд/м2
Контрастность:
1000
Контрастность динамическая:
20 000
Время отклика:
3 мс
Интерфейсы:
DVI-D
Размеры:
517x421x209 мм
Вес:
5.2 кг

Технология

Да, Samsung одной из первых оценила по достоинству начинания NVIDIA и выпустила дисплей, поддерживающий технологию NVIDIA 3D Vision. Комплект из монитора и специальных очков с ЖК-затворами работает следующим образом. На экран с частотой 120 Гц выводятся кадры для левого и правого глаза поочередно. В это время по сигналам контроллера очки попеременно открывают один затвор и закрывают другой. В результате зритель видит картинку на мониторе то одним, то другим глазом – соответственным образом на экране меняются и кадры для левого и правого глаза, просчитанные с некоторым смещением объектов на них. Синхронностью работы очков и дисплея управляет ИК-передатчик, подключающийся к компьютеру с помощью порта USB. Для комфортного времяпрепровождения требуется не только монитор с частотой обновления картинки 120 Гц и малым временем отклика, но и достаточно сильный графический адаптер NVIDIA GeForce, способный выдавать в играх вдвое большее количество кадров в секунду, чем требуется для обычного «плоского» режима – ведь картинки для левого и правого глаза считаются отдельно. После небольшой настройки драйверов останется лишь надеть очки да поудобнее расположиться в кресле.

Сам монитор выглядит просто великолепно. На элегантной ножке расположен пластиковый глянцевый корпус. Правда, вся эта красота меркнет, стоит лишь прикоснуться к устройству. К сожалению, отпечатки пальцев и пыль на глянцевой поверхности монитора очень заметны. Поэтому протирать Samsung 2233RZ придется постоянно. Наверное, из-за этого клавиши управления расположили сбоку.

На обратной стороне монитора расположены разъемы интерфейсов подключения. Похвастать особо нечем. Для связи с внешним миром присутствует лишь порт DVI-D. Ни о каких HDMI и DisplayPort речи не идет. В случае необходимости придется воспользоваться переходниками.

Методика тестирования

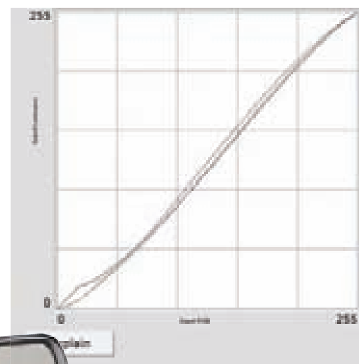
Заполучив в свое распоряжение игровой монитор, мы, конечно же, в первую очередь воспользовались всеми преимуществами технологии NVIDIA 3D Vision. Если поначалу глаза сильно устают от легкого мерцания, то позже, после привыкания, реально начинаешь кайфовать. В том смысле что обыденные, привычные уровни, предметы, персонажи в играх выглядят совершенно иначе – как живые. Можете не волноваться: игр поддерживается великое множество, а на сайте NVIDIA можно найти их список, отсортированный по качеству поддержки 3D на «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «не рекомендуется».

С технической точки зрения проверить «на вшивость» Samsung 2233RZ помог колориметр. Результатом замеров устройства стал график, где линии красного, зеленого и голубого цветов расположены по диагонали. Чем ровнее прямые, тем лучше цветопередача. В обратном случае (при отклонении какого-либо цвета) можно констатировать тот факт, что с отображением цветов у монитора есть проблемы. **СИ**



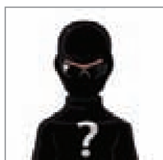
10 000 руб.

Внизу: Практически идеальная цветопередача монитора Samsung 2233RZ.



Выводы

Но проблем не обнаружилось. График получился очень ровным – следовательно, цветопередача у Samsung 2233RZ находится на высоком уровне. Учитывая, что перед нами, пожалуй, самый дешевый 3D-монитор, выбор для энтузиаста очевиден. Осталось надеть очки и запустить любимую игру. Погружение в третье измерение будет незабываемым, обещаем.



Алексей Шуваев

3D на столе

Тестирование монитора LG W2363D

Нашумевшие фильмы «Аватар» и «Обитель зла 4: Жизнь после смерти» вызвали новую волну интереса к технологии 3D-фильмов. И если раньше для погружения требовались дорогие шлемы виртуальной реальности, то теперь достаточно иметь подходящий монитор и специальные очки. Об одной из этих составляющих, мониторе LG, пойдет речь.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ дисплея:
23 дюйма
Максимальное разрешение:
1920x1080
Яркость:
400 кд/м2
Динамическая контрастность:
70000:1
Дополнительно:
SRS Trusurround HD, 3D Ready (120 Hz)
Время отклика:
3 мс
Интерфейсы:
DVI-D (HDCP), HDMI x2

Технология 3D

Чтобы не тратить драгоценное журнальное место, кратко расскажем о доступных ныне способах получения 3D-изображения. Можно смело выделить 3 системы с применением различных технологий и очков: анаглиф-очки, очки с поляризационными фильтрами и затворные стереоочки.

Что касается анаглиф-картинки, то выделить ее можно по смещению цветов, а очки для просмотра будут с обычными светофильтрами этих цветов (те самые бумажные красно-зеленые очки). Решение крайне дешевое и потому просто и быстро реализуемое. Из недостатков можно отметить ужасную цветопередачу.

Технология получения поляризационного изображения приводит к необходимости устанавливать дополнительное оборудование для преобразования изображения и также требует наличия очков со специальными фильтрами. Если окунуться в физику света и попытаться описать простыми словами, то «квадрат» не пролезет в «круглый» паз, а «круг» окажется с большим диаметром, чем сторона квадрата. Проще говоря, каждый глаз увидит только ту картинку, которая предназначена для него. Из недостатков: дороговизна и исчезновение стереоэффекта при наклоне головы (применимо к линейной поляризации, которая имеет большее распространение).

Наконец, затворные стереоочки. Из оборудования требуется проектор или экран, способный менять картинку с частотой 120 Гц (по 60 Гц на каждый глаз), мощная видеокарта и очки с затворными светофильтрами. Компания NVIDIA продает бюджетный и потому весьма популярный набор, состоящий из ИК-передатчика и очков, который позволяет получить полноценное 3D дома. Как следствие, необходимо обладать видеокартой NVIDIA.

Монитор

Ну а теперь перейдем непосредственно к монитору LG W2363D. Уже из индекса можно судить о диагонали в 23 дюйма. Не сказать, что в наличии куча видеоинтерфейсов, но подключить к любому современному компьютеру монитор точно получится. При желании можно даже вывести звук на встроенные колонки, если альтернативой является простенькая китайская акустика. Разрешение формата Full HD, то есть 1920x1080 точек, потребует от компьютера немалых усилий в серьезных играх.

Управление у монитора сенсорное, а индикаторы начинают подсвечиваться после первого нажатия. Приятно, что каждое действие сопровождается мелодичным звоном встроенной акустики. Большой запас яркости и контрастности пригодится, если окна вашего дома выходят на солнечную сторону. Набор стандартных профилей с заданными параметрами яркости и контрастности можно быстро вызвать даже во время игры – настолько это быстро и просто. Но самое главное в этом девайсе – поддержка развертки 120 Гц, что позволяет в полной мере насладиться технологией NVIDIA 3D Vision.

Смотри в оба

Мы установили необходимое ПО на компьютер с видеокартой NVIDIA GeForce GTS 250 и подключили ИК-передатчик. В момент активации очков в линзах видно затемнение – фильтры начинают работать. После этого можно оценить объемные картинки, которые, если снять очки, расплываются в невообразимую кашу. Фотографии и рисунки действительно впечатляют, а если найти подготовленное видео в нужном формате, то погружение в объемный мир становится очень интересным. Что касается игр, то во многих случаях даже не придется ставить дополнительные патчи, так как разработчик уже все сделал сам – при установке драйверов 3D Vision все необходимые настройки применяются автоматически. Что радует, изображение не меняется при удалении от монитора, а чтобы увидеть стереокартинку компанией, достаточно приобрести еще несколько пар очков – одного адаптера хватит на всех. **СИ**



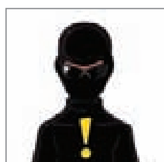
16500 руб.

Выводы

Объемное изображение стало крайне доступно, так как подход к его формированию кардинально изменился. Стоит напомнить о необходимости периодически отдыхать от компьютера, так как зрительное напряжение, которое неминуемо присутствует при работе с 3D-очками, снижает зрение. По итогам теста мы были приятно удивлены столь низкой ценой приобщения к объемному изображению у себя дома.

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

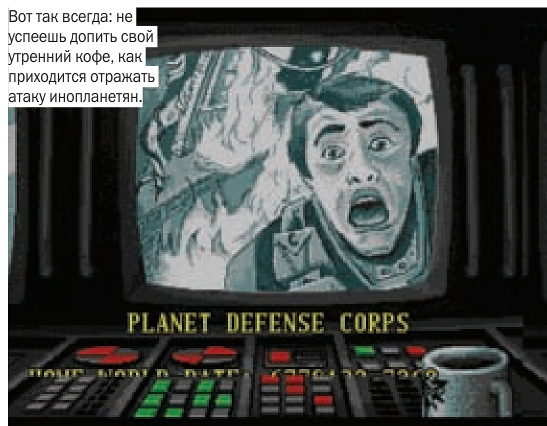
RETROACTIVE



Святослав Торик



Реальный Скотт Хейли тоже негр. Весьма смело для начала девяностых.



Вот так всегда: не успеешь допить свой утренний кофе, как приходится отражать атаку инопланетян.



Указатели в игре бесполезны – карта скажет гораздо больше.



Первые встреченные противники – бойцы с оружием, которые выглядят почти как в Doom (она вышла незадолго до начала работ над Zero Tolerance) – сдается мне, это было сделано намеренно.

Zero Tolerance

Свет в окошке

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Издатель:
Accolade
Разработчик:
Technopop
Платформа:
Sega Megadrive

Из всех 3D-шутеров, вышедших на 16-битных платформах, Zero Tolerance – лучший. Вот просто лучший. Игра вышла позже остальных, но легко обошла соперников по качеству, рецензенты нередко говорили о ней как об одном из «спасителей Сеги». В 1994 году продажи Sega Genesis/Mega Drive сильно упали, но консоль все равно сохранила более чем внушительное присутствие на рынке благодаря сильной библиотеке игр. В том числе и Zero Tolerance.

А началось все, как водится, с увольнения. В 1990 году двадцатипятилетний Рэнделл Райс, ведущий программист компании Farallon Computing, заявил, что его нынешний проект, программа для работы на удаленном компьютере – полное фуфло, и написал заявление об уходе. Он уже знал, чем будет заниматься после этого, ведь за плечами Рэнди были десять лет работы программистом и менеджером проектов в таких уважаемых фирмах, как Sinclair Research (тестирование и техподдержка домашних компьютеров на базе Z80 и Z81), Hayden Software (вел разработку симулятора шахмат Sargon II и ассемблера для систем Apple][и Commodore 64) и Electronic Arts (портировал музыкальный софт на Apple 2gs и кое-какой инструментарий с UNIX на PC/DOS). Это не считая обучения в колледже и четырех лет разработки делового и телекоммуникационного софта для разных операционных систем. Весь этот немалый опыт возни с программами и железками говорил о том, что сейчас – самый подходящий момент, чтобы выбрать платформу будущего и создавать для нее программы этого самого будущего. И фирму назвать как-нибудь так постиндустриальненько... скажем, Technopop.

Райс сделал выбор в пользу 16-битной Sega Genesis, став первым американским разработчиком для этой приставки. Практически сразу после открытия офис Technopop навестили представители Sega of America, североамериканского филиала видеоигрового гиганта. Пообщавшись с Рэнди, компания заключила с ним контракт на создание игры про Человека-Паука. Дело в том, что лицензия на эту разработку была куплена ими у Marvel Comics за несколько лет до того, но так нигде и не использовалась (готовилась лишь одна игра для аркадных автоматов), по-

этому нужно было срочно сделать хоть что-нибудь. Фирма Technopop с ее директором-энтузиастом и поклонником видеоигр, профессиональной командой и уверенным планом на будущее стала идеальной кандидатурой. Всего за год разработчики собрали весьма инновационный платформер, который стал эталонным образцом поджанра «экшн про Спайдермена», благодаря паутинным полетам, ползанью по стенам, знаменитым врагам, фотографированию, Мэри Джейн в опасности и так далее. Фанаты комиксов были счастливы как никогда. The Amazing Spider-man vs. The Kingpin стала не только первой шестнадцатибитной игрой о Человеке-Пауке, но одной из самых популярных игр по медиавселенной вообще: по утверждению самого Райса, ее купили две трети тогдашних обладателей Sega Genesis. В результате Marvel Comics не стала отзывать лицензию, и на свет появились и другие хорошие игры для 16-битных приставок Sega.

По неизвестной причине, в выходных данных первого «Спайдермена» фигурирует лишь Sega of America; более того, почти все указанные там разработчики в дальнейшем работали в рамках именно этой фирмы, а от Technopop в игре нет ни строчки, ни логотипа. Рэнделл никак не объясняет эту странность, но лучше всего его позицию демонстрирует поступок: в 1992-м он покинул пост директора своей компании, фактически свернув ее деятельность и оставив за собой юридическое имя. Следующие два года он работал в компании ASCII Entertainment, американском отделении японской корпорации (первый издатель журнала Famitsu, кстати), где руководил разработкой софта и железа для различных приставок: от Game Gear до 3DO. В частности, именно Рэнди сделал SNES похожей на центр управления космическими полетами, выпустив в продажу контроллер Super Advantage (кто видел хотя бы раз, уже никогда не позабудет).

За несколько лет Райс стал выдающимся экспертом по консольному железу и вновь вернулся к идее разработки видеоигр. И снова его выбор пал на Sega Genesis. В рамках ASCII Entertainment создать собственную команду разработчиков игр ему не удалось, так что пришлось доставать из-за пазухи вывеску Technopop и собирать очередную гениальную команду молодых профессионалов (большинство из которых, правда, имело за плечами один-два проекта). При этом Рэнди пришлось покинуть ASCII, прихватив с собой главного программиста Джастина Вулфа и дизайнера Скотта Хейли, с которым он работал еще над Spider-man – впоследствии Хейли пройдет с Райсом огонь, воду и Sony Computer Entertainment America; более того, они и сейчас работают бок о бок в Prairie Games.

Несмотря на туманное будущее – с Sega of America и ASCII Entertainment по понятным причинам связываться не хотелось, а с другими издателями связи налажены не были – в самом начале 1994-го команда обновленной Technopop села за прототип игры. Их основная задача заключалась в том, чтобы выжать из приставки, которая как раз была на пике продаж, максимум возможного функционала. Прототип был разработан в кратчайшие сроки, что не просто выполнило – перевыполнило задачу! Джастин Вулф, прекрасно знакомый с устройством Sega Genesis/Mega Drive, сумел разработать протокол, по которому можно передавать и принимать информацию через порт второго геймпада. В итоге получалось, что при наличии двух консолей, двух картриджей и двух телевизоров можно было играть вдвоем без извечного дележа экранного пространства (сплит-скрин) и двойного отображения игрового мира, что неизбежно вело к пожиранию всех доступных ресурсов приставки. Такого до них не делал никто – единственный на тот момент онлайновый мультиплеерный сервис Sega Meganet был запущен лишь в Японии.

Идею и дизайн игры Райс вытащил из собственных наработок: он вынаши-



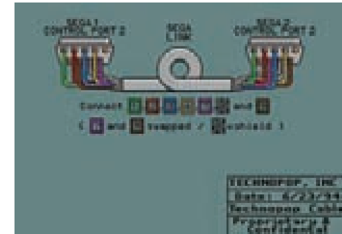
Вверху: Холодную темноту шлюза сменяет уютный интерьер. Датчик слева подсказывает, что осталось найти и уничтожить всего пятнадцать врагов. Датчик справа советует предварительно поискать аптечку.



Вверху: Местный краб (не хедкраб, нет) очень похож на первого босса из Shining in the Darkness, только меньше его в десять раз. Даже не знаю, почему это сравнение пришло мне в голову.

Секретная связь

Специальный кабель для игры в мультиплеер на двух приставках не входил в поставку, но его можно было получить бесплатно, отослав купон из коробки с игрой в адрес разработчика. Сейчас такой кабель отыскать почти нереально, но можно сделать его самому. Он не содержит никакой электроники, это просто набор проволочек, соединенных определенным образом. Рэнделл Райс выложил схему соединения на сайте Technopop, так что теперь любой может соорудить линк-кабель буквально из подручных материалов.



Что касается эмуляторов, то работу кабеля ни один из них не воспроизводит, поскольку исходников протокола обмена ни у кого нет, а сам Рэнделл не спешит ими делиться. Правда, отдельные умельцы ведут работу по подключению приставки к PC, чтобы с помощью сторонней программы и Интернета поиграть «как будто через кабель». Результаты пока что не оглашались.

Внизу: Огнемет отлично справляется с крабами, сжигая их пачками. Это если крабов действительно пачка – напалмовых зарядов всего десять, обидно тратить их зазря.



С прибором ночного видения дальность зрения увеличивается – можно отстреливать врага до того, как он выйдет из тумана и достанет ножик из кармана.

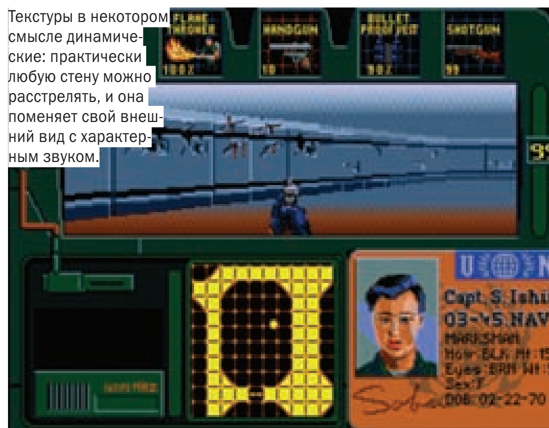


RETROACTIVE

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»


Это какое-то издевательство, честное слово. Три огнемета!


Удачный выстрел – кровь брызжет на стену (потом она оттуда сползет вниз), труп отлетает назад.


Текстуры в некотором смысле динамические: практически любую стену можно расстрелять, и она поменяет свой внешний вид с характерным звуком.

вал ее с начала восьмидесятых годов, когда работал и параллельно учился в колледже: это должны быть сражения с инопланетянами типа как в фильме Alien от первого лица, с кучей оружия и электронных устройств, кровищей на стенах, роботами-предателями и Королевой на последнем уровне. Стандартный подростковый бред, короче. Однако компания Accolade, которой показали прототип с дизайн-документом, восприняла этот бред вполне в духе времени, только попросила название MatriX заменить на что-нибудь такое, что будет в меньшей степени напоминать о математике и линейных уравнениях. Рэнделл безо всякого сопротивления переименовал проект в Zero Tolerance. Доработка заняла совсем немного времени, и в том же 1994-м игра поступила в продажу.

Затаив дыхание

Сюжет ZT прост как три копейки: начинается все на космической станции Europe-1, на которую внезапно высади-

ЭТО ДОЛЖНЫ БЫТЬ СРАЖЕНИЯ С ИНОПЛАНЕТЯНАМИ ТИПА КАК В ФИЛЬМЕ ALIEN, ТОЛЬКО ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Bloodshot

ИНФОРМАЦИЯ

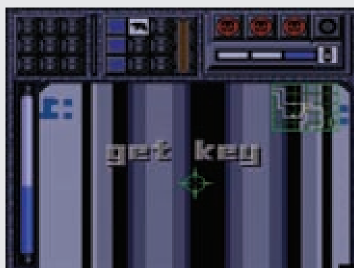
Год выхода:
1994
Жанр:
shooter.first-person.
sci-fi
Издатель:
Acclaim Entertainment
Разработчик:
Domark Software
Платформа:
Sega Megadrive

Бодрящая стрелялка от первого лица, как написали бы в журнале «Великий Дракон». Эта игра вышла незадолго до Zero Tolerance, но она не смогла заполучить и трети ее популярности. Однообразные уровни на кислотной расцветки космическом корабле (всего двенадцать миссий) с однообразными врагами и стандартным игровым процессом: отстрел врагов, сбор ключей, поиск реактора – превратили игру в мертворожденное ничто, низкокачественный клон шутеров с «большого брата». Единственная забавная штука заключается в том, что каждый уровень нужно возвращаться в самое начало, причем в полной темноте за ограниченное время, пока не взорвался ядерный реактор. Развлечение весьма сомнительного характера.

По сути Bloodshot спас только знаменитый – потому что единственный – сплит-скрин, позволяющий двум игрокам относительно весело гасить друг друга из внушительного арсенала (девять видов оружия, насколько я помню) на трех различных аренах. Через год вышла версия для Sega CD, правда, кроме качественной музыки там не было ничего нового.









Щербаков рассказывает: «Я помню, Витя Перестукин показывал мне крутой вариант мультиплеера в Bloodshot. По сплит-скрину ведь нормальный deathmatch не устроишь – противника видно, он же на одном экране с тобой. Поэтому чуваки брали виниловую пластинку (в большом конверте) и ставили ее к телевизору, выстраивая «загородку», исключавшую подглядывания».

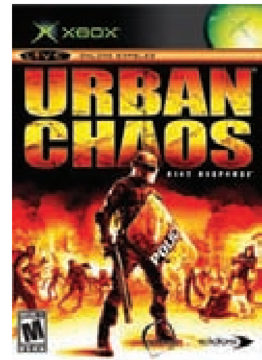


ТЕКСТ
Святослав Торик



Вверху: Пришельцы перепрограммировали роботов-охранников, они теперь стреляют и поднимают тревогу при виде чужака (меня, то есть).

Собственность принадлежит его владельцу



Название Zero Tolerance попыталось было всплыть в 2005-м, когда Eidos Interactive переименовала свою консольную разработку Roll Call в чуть более длинную и пафосную Zero Tolerance: City Under Fire. Все еще директор Technopop и обладатель трейдмарка Рэнделл Райс, который за несколько лет до этого получил юридическое образование и даже открыл сайт для правовой поддержки видеоигр gamelaw.org, отреагировал незамедлительно. Под угрозой судебных разбирательств издатель поменял название игры на Urban Chaos: Riot Response. Самое забавное, что Urban Chaos – это тоже не оригинальный тайтл, игру с таким названием для Eidos Interactive разработала в 1999-м Mucky Foot Productions. Отличный, кстати говоря, был экшн от третьего лица – а для Dreamcast так и вообще лучший в этом жанре.

После этого решения Рэнделл сообщил, что рассматривает вариант возрождения Zero Tolerance на PSP, но с тех пор от него – ни слуху ни духу.

лись вооруженные инопланетяне. Спецотряд межпланетных коммандос из отряда Planet Defense Corps, из личного состава которого игрок выбирает персонажа, забрасывают в самое пекло с целью зачистки чужеродного десанта. Там этот персонаж в полном одиночестве бродит по этажам и расстреливает все шевелящееся, включая довольно примитивного босса.

Дальше действие переходит на планету: оказывается, захват космического объекта повышенной опасности был отвлекающим маневром; пока бравый спецназ дезинфицировал «Европу-1», основные силы пришельцев захватили штаб-квартиру PDC, настроили систему безопасности в свою пользу, но требований не выдвинули. Все тот же спецотряд сбрасывается на крышу родного небоскреба и пятнадцать этажей подряд расстреливает роботов, каких-то недолюдей, агрессивных красных собак, монстров и так далее. В конце – традиционный, хотя на этот раз посложнее, босс.

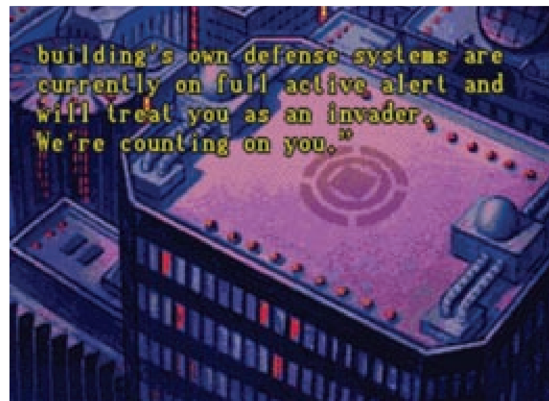
Заключительный эпизод приводил игрока в катакомбы под штаб-квартирой, куда ускакал совсем последний гад. Эти уровни заметно сложнее предыдущих: оружие быстро заканчивается, коридоры становятся путанее, а с главным инопланетным злодеем приходится долго возиться (не то, что нынче-то на эмуляторах).

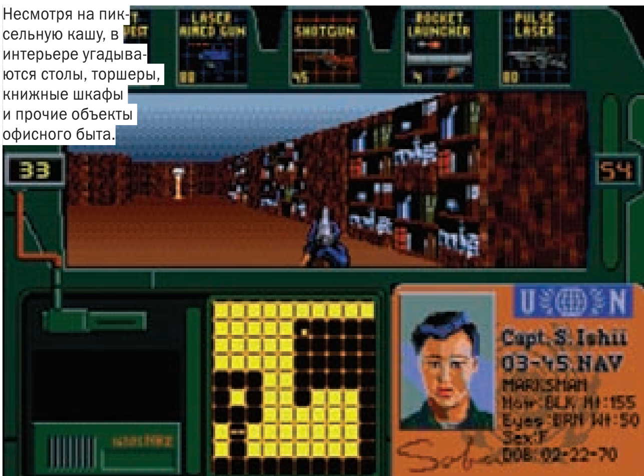
Поскольку сам картридж не обладал чем-то выдающимся (там не было какого-нибудь хитрого чипа для защиты или обязательной для сейвов батарейки), то китайские копии появились в Москве довольно быстро – я помню, что играл в Zero Tolerance на своей приставке уже летом 95-го. Это был очень непривычный экспириенс – шутеров от первого лица вне персональных компьютеров тогда было не найти, а куда более редкий Bloodshot, где можно было играть аж вдвоем на одной приставке, считался каким-то мифом, ребяческой выдумкой. Впрочем, шутеры можно было найти на SNES, которому как раз включили кран с рекламой в передаче Супонева. Не на всякой полке можно было найти Wolfenstein или Doom, но я лично видел обладателей этих картриджей вживую.

Впрочем, самое парадоксальное заключается в том, что ZT – это в последнюю очередь клон или хотя бы честный конкурент Wolfenstein, Doom или Bloodshot. Попытка выскочить в центр комнаты и начать палить во все стороны чаще всего заканчивалась досрочной гибелью героя. Конечно, персонажей было аж пять штук, что стало своеобразной заменой жизням-попыткам, но каждый из них был профессионалом в своей области, и если вдруг на каком-то уровне наблюдался дефицит патронов, а вместо них стали чаще попадаться бомбы с таймером – это был хороший повод, перезапустив приставку и введя пароль миссии, выбрать не снайпера, а сапера. И очень было обидно на последнем боссе, при гранатах и лазерной винтовке, оставаться с одним-единственным криворуким мазилой-врачом, растеряв всех остальных бойцов на предыдущих этапах.

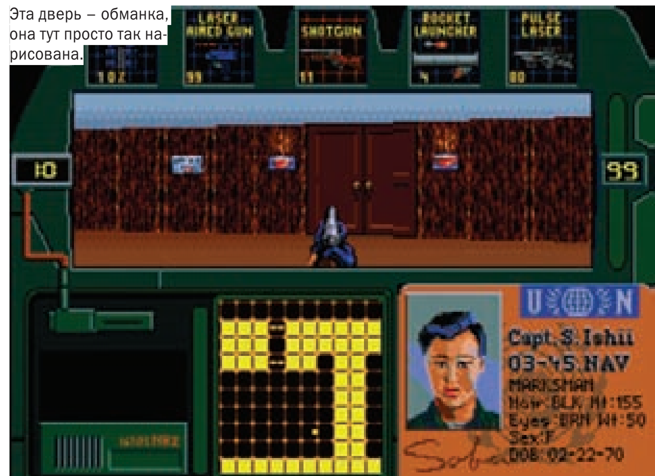
Специализация объясняет и набор оборудования, которым игрок пользуется во время прохождения игры. Дело в том, что одновременно он может иметь при себе не более пяти устройств и видов оружия. При этом собирать боеприпасы для того, чего у тебя нет, запрещено (есть, правда, один технический эксплойт, позволяющий пользовать «чужие» патроны). И если для снайпера выбор между лазерной винтовкой и пистолетом-автоматом очевиден, то для радиотехника прибор ночного видения имел не меньшую, а

Внизу: Эту крышу я потом еще долго вспоминал... там сидит снайпер, которого можно подстрелить только из базуки. Или отыскать бронежилет и пробежать мимо, поймав несколько пуль.





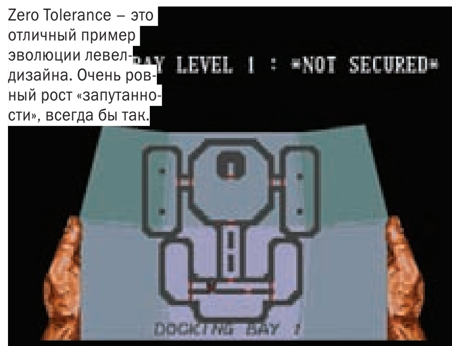
Несмотря на пиксельную кашу, в интерьере угадываются столы, торшеры, книжные шкафы и прочие объекты офисного быта.



Эта дверь – обманка, она тут просто так нарисована.

то и большую ценность, чем огнемет. Более того, в середине игры периодически приходилось со слезами на глазах отрывать от себя что-нибудь наименее нужное (но все равно – очень, очень нужное!), чтобы освободить место для огнетушителя или асбестового костюма: на некоторых уровнях, видите ли, пожар разгорелся. А последние миссий шесть-семь, наоборот, каждый патрон был на вес золота.

Благодаря большому выбору средств «нулевой терпимости» по отношению к пришельцам, тактических приемов в Zero Tolerance – огромное количество. Вообще, ZT очень хочется сравнить с System Shock. Урезанной по функционалу в полном соответствии с возможностями приставки, но такой же тактически разнообразной. И если первая высасывала все доступные ресурсы из «Мегадрайва», то вторая, будучи куда более навороченной, разоряла на дополнительную память владельцев 486-х. Но по вот этому тактическому кайфу, когда аккуратно смотришь на карту, тихо стрейфишься из-за угла, держа дрожащий палец на гашетке в ожидании появления красных точек на мини-карте, обе игры сравнить попросту не с чем. И этот киберпанковский налет с большим выбором разнообразных девайсов, и нормальное – естественное – отношение к смерти (в SS были очень реалистичные трупы и кости, а в ZT кровь стекала по стенам в реальном времени!), все это роднит обе игры. А еще их роднит оцифрованный женский голос, только в случае с Zero Tolerance это просто такой интерфейс, комментирующий каждую находку (shotgun collected, например), переходы между уровнями и это знаменитое «Zero enemy remaining, proceed to next level», когда зачищаешь этаж. Для 16-битного картриджа столько качественной оцифровки – это очень, очень круто.





Zero Tolerance – это отличный пример эволюции левел-дизайна. Очень ровный рост «запутанности», всегда бы так.



Внизу: За окном своей жизнью живет целый город, не ведающий о страшной опасности, которую я тут пытаюсь разгрести...

В отличие от остальных – не только консольных – шутеров, Zero Tolerance проповедовала суровый реализм. Никакой мультипликации: персонажи представлены оцифрованными фотографиями своих прототипов (японка-снайперша, например, в реальности жена арт-директора; радиотехник – уже упоминавшийся программист Джастин Вулф, и так далее); все виды оружия более или менее относятся к нашему времени, никаких плазмаганов с шариками; в кабинетах штаб-квартиры PDC встречались книжные шкафы и прочая мебель. Даже за окнами небоскреба разворачивался хоть и футуристичный, но все же реальный город, а не кровавая марсианская пустыня. Нечто подобное на «большом брате» появилось лишь в Tek Wars (1995) и в Duke Nukem 3D (1996).

По техническим причинам, вид от первого лица был урезан до трети общего пространства, зато Zero Tolerance никогда не тормозит даже при наличии толпы набежавших алиенов, в отличие от того же Bloodshot. Кроме этого на экране присутствует мини-карта, с которой я сверялся даже чаще, чем с видом из глаз. Собственно, ближе к концу игры термин «идем по приборам» был невероятно актуален: сложная тактическая хитрость, заключавшаяся в пробежке по коридору для привлечения внимания рукопашных чужаков и превентивном забрасывании их гранатами, осуществима только при условии, что игроку известно, когда надо сворачивать, и куда именно. Для этого существует основная карта, показывающая сразу весь уровень (вызывается по кнопке Start), и мини-карта, по которой можно ориентироваться на местности. Левел-дизайн дает несколько развилок в каждой миссии, так что если одно прохождение привело к кровавой развязке и экрану с надписью Deceased, то в другой раз можно было использовать полученную ранее информацию для прокладывания оптимального – альтернативного, как правило – пути. Это особенно актуально в третьем эпизоде, где количество врагов явно не соответствует количеству патронов на уровне.

Corporation

ИНФОРМАЦИЯ

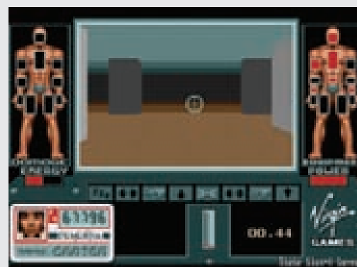
Год выхода:
1992
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Издатель:
Virgin Games
Разработчик:
Core Design
Платформа:
Sega Megadrive



Этот проект интересен хотя бы тем, что он был портирован с платформы Amiga, где появился за два года до этого. Даже тогда он выглядел чудовищно: все недвижимые объекты были созданы из одноцветных полигонов, ни о каких текстурах и речи не шло. Огромные белые стены, столбы цвета морской волны и низкий потолок внушали чувство не страха, а клаустрофобии. В то же время игровой процесс включал в себя не только отстрел всякой спрайтовой гадости, но и такие нетривиальные штуки, как взлом систем безопасности, скрытные передвижения и манипуляции с инвентарем. В самом начале Corporation игрок выбирал из шести по-разному специализированных персонажей, покупал набор инструментов и выходил на задание. У всех существ были зоны повреждения (голова, тело, руки, ноги), которые надо было излечивать по отдельности, а еще можно было ставить своему герою имплантаты, увеличивающие характеристики.

На всякий случай напомню: игра вышла за четыре года до System Shock и за десять до Deus Ex. Но в отличие от детищ Уоррена Спектора, играть в нее было невозможно уже тогда.







ТЕКСТ
Святослав Торик

Парольная система позволяет сохранять достижения каждого уровня, но только при условии, что игрок убил всех врагов. Каждый эпизод строится на переходах с одного уровня на другой в реальном времени, и в теории можно просто проскакать от одного лифта к другому, добраться до последнего босса, уворачиваясь от вражеских посягательств, и, скорее всего, геройски погибнуть. Рай для спидраннеров, кстати: два года назад один паренек выложил на Youtube «ручное» прохождение Zero Tolerance ровно за полчаса. Без зачистки этажей и сбора бонусов, просто он очень хорошо спланировал путь между лифтами.

Ушельцы

215000 проданных только в Америке копий дали Райсу надежду на новый контракт. Сиквел уже был в полном разгаре, однако Accolade решила отказаться от работы с тонущей приставкой и переориентироваться на Sony PlayStation. Новых партнеров Райсу искать было уже поздно, поэтому Beyond Zero Tolerance так и не вышла на картридже. По утверждению Рэнделла, его компания также разработала несколько обучающих игр под Windows и Mac и, благодаря этим доходам (и остаткам прибылей от Zero Tolerance), продержалась аж до 1999 года. После этого фирма Technopop свернула свою деятельность, Рэнделл Райс ушел в SCEA разрабатывать онлайновые сервисы для PS2, прихватив нескольких сотрудников, а потом открыл «мемориальный сайт Technopop», где выложил для свободного скачивания образы обеих игр: и Zero Tolerance, и бета-версию Beyond Zero Tolerance.

BZT особенно интересна новыми особенностями: биодетектор показывает не только врагов, но и бонусы; карта и мини-карта с самого начала не известны, их нужно открывать, исследуя уровень; появилось много нового оружия и монстров. Очень жаль, что ее так и не доделали, с удовольствием поиграл бы. Какие-то умельцы, правда, допилили выложенную бету (патч появился как раз в прошлом году), но весьма незначительно – они всего лишь сделали ее проходимой до финальной заставки, а основной проблемой была и остается нехватка текстур и звуков.

Оригинальную Zero Tolerance пытались переложить на разные движки, но вышла лишь одна модификация – она использует движок GTA: Vice City, ее легко можно нагуглить. Также была J2ME-версия для мобильных телефонов с разрешением 240x320, но там настолько переколбашенный интерфейс, что играть в нее, по-моему, никак нельзя.

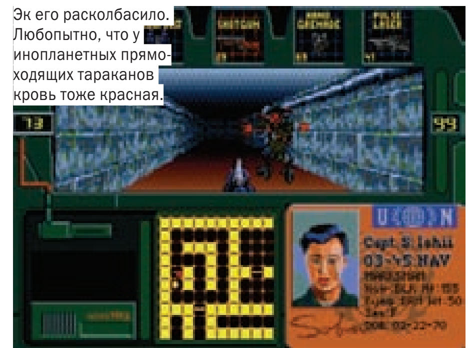
Но по большому счету для полноценного ZT-экспириенса достаточно всего трех вещей: приставки, картриджа, телевизора. И не надо лишних слов. **СИ**

Справа: Попытка преодолеть огненные заслоны без костюма и огнетушителя сурово карается смертью. Ну, блин, а что мне выкинуть из забитого под завязку рюкзака?! Базуку? Или пойти нарваться на восемь выстрелов, чтобы бронежилет закончился?

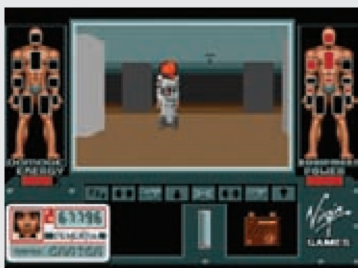


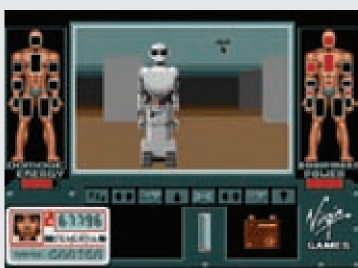
Внизу: Эту картинку показывают после того, как игрок завалит босса на 150-м этаже небоскреба. После этого начинается подвал. Вот такая в будущем интересная нумерация этажей.




Эк его расколбасило. Любопытно, что у инопланетных прямоходящих тараканов кровь тоже красная.

НОВЫХ ПАРТНЕРОВ ИСКАТЬ БЫЛО ПОЗДНО, И BEYOND ZERO TOLERANCE ТАК И НЕ ВЫШЛА НА КАРТРИДЖЕ



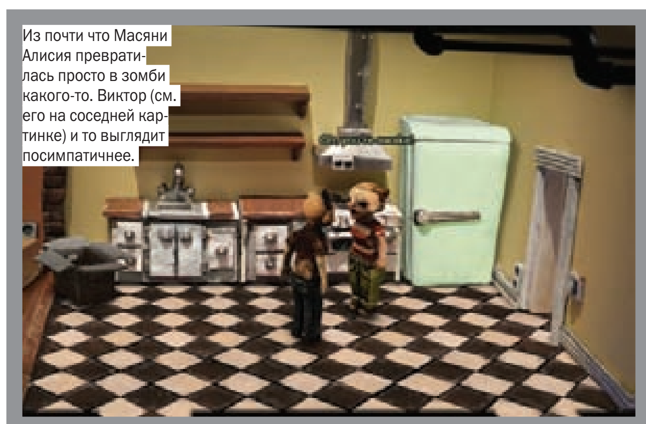




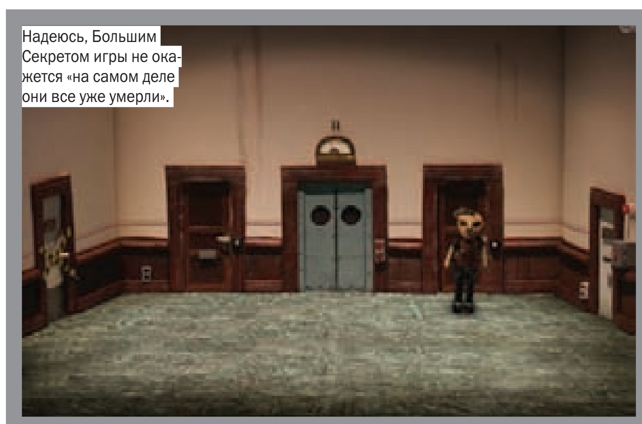
Справа: Первые несколько уровней третьего эпизода пройдут сыто и расслабленно – оружия хватает, кое-где даже еще встречаются патроны...

Дневники редакции

В этом выпуске дневников у нас парад недоделанных квестов, причем каждый незавершен по-своему: у одного вышел только второй эпизод из пяти, во втором пока только одна глава (вторая находится на стадии бета-теста), в третьем тоже, четвертый вроде бы доделан, но – глючит, зараза! А пятый вроде бы и не квест, но тоже эпизодический и от завершения далекий. Выбирайте на вкус!



Из почти что Масяни Алисия превратилась просто в зомби какого-то. Виктор (см. его на соседней картинке) и то выглядит посимпатичнее.



Надеюсь, Большим Секретом игры не окажется «на самом деле они все уже умерли».



Илья Ченцов

The Dream Machine

9 октября 2010 года, 16:20

Попасть в бета-тестеры этого шведского проекта не просто, а очень просто: вводишь свой адрес почты и пароль на сайте (http://www.thedreammachine.se), и готово – можно тут же, в браузере, играть в первую главу.

9 октября 2010 года, 16:24

Перед нами пример арт-игры с человеческим лицом. Вроде бы и музычка здесь заунывная, и персонажики нарочито страшненькие, и сны им снятся прямиком из записной книжки Зигмунда Фрейда – но: квестовая логика безупречная, герои интересные, а диалоги в равной степени раскрывают их характеры и дают необходимые подсказки. Которыми можно и не пользоваться – если сам знаешь, что делать, незачем убалтывать всех встречных и поперечных. Авторы говорят, что у них есть специальная статистическая система, следящая, кто с кем когда о чем говорил, какой предмет где использовал и на каком месте застрял. Увидели затык – поправили. Узнали, что многие пытаются применить то на это, – добавили фразу-реакцию. Отличный подход!

9 октября 2010 года, 16:40

Нашел в блоге разработчиков интересный концепт-арт (см. картинку «Виктор и Алисия»). Такими персонажей игры нарисовал Микаэл Линдблом (ответственный, кроме всего прочего, за декорации The Dream Machine). «Нет, – сказал Андерс Густафссон, руководитель проекта, – рисунок хороший, но игра у нас будет мрачная, лупоглазые головастики не пройдут». Героев решили вначале одеть в маски, а потом – сделать им лица-маски. Так что в конечном итоге они стали такими, как на скриншотах.

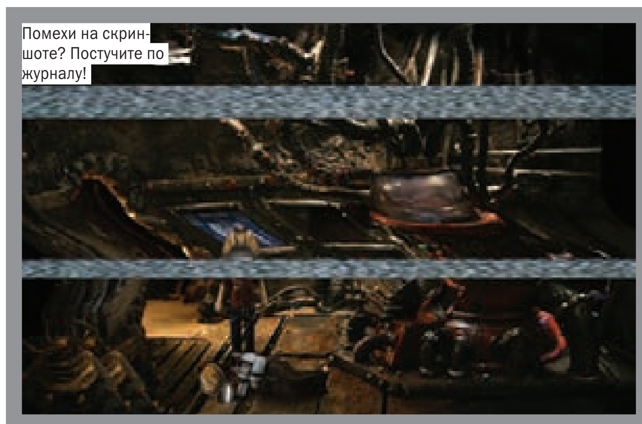
Еще один нюанс – хотя Виктор, Алисия и их соседи выглядят пластилиновыми, на самом деле была использована более хитрая технология: человечков, действительно, вылепили из пластилина, раскрасили и сфотографировали со всех сторон, но из фотографий сделали текстуры, которые потом натянули на трехмерные модели. 3D все-таки проще рендерить, чем снимать пластилиновые модели в разных позах, особенно если приходится делать это многократно – скажем, чтобы подобрать правильное освещение.

9 октября 2010 года, 17:00

О чем история? Виктор Нефф, бывший музыкант, и его беременная жена Али-

Внизу: Виктор и Алисия (ранний концепт-арт).





Помехи на скриншоте? Постучите по журналу!

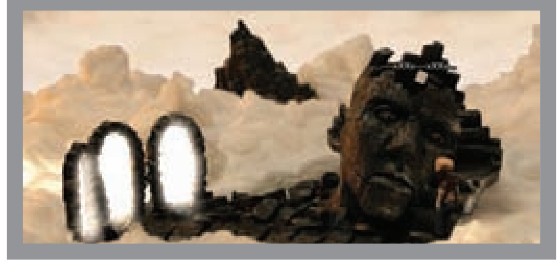
сия переезжают в новый дом, где им начинают сниться странные сны. Не страшные, нет – странные: жене, например, привиделось, что она родила местного консьержа, по совместительству домовладельца. Попутно выясняются интересные подробности про дом и его хозяина... в общем, первая глава интригует, но ее мало. Ждем продолжения.

25 ноября 2010 года, 16:01
Ага! Пока статья готовилась в печать, добрые разработчики поделились со мной вторым эпизодом. Он пока тоже в бете, но к выходу журнала может и появиться в продаже. Да, авторы твердо решили, что бесплатной будет только первая глава – правда, в том, сколько брать за остальные, они пока не уверены, и спрашивают совета в своем блоге (http://dreammachinegame.blogspot.com/).

25 ноября 2010 года, 17:22
Вот, наконец-то мы попали в мир снов! Тут, правда, авторы нарушили одно хорошее правило – игра не должна требовать от нас знаний извне ее мира, кроме разве что самых примитивных. А тут вдруг задачка по анатомии, решение которой я, скажем так, примерно помню из школьного курса, и подбором почему-то не решается. А вот как глянул в гугл – сразу всё сошлось!

25 ноября 2010 года, 18:26
Затыки! Какой квест обходится без них? Никакой, даже самый хороший.

25 ноября 2010 года, 18:40
Итак, вторая глава завершена, и хотя «задним числом» она кажется довольно короткой, по ходу прохождения этого не ощущаешь – тут и задачки хорошие, и сюжет двигается, и заскучать не успеваешь.



Вверху: А вы умеете говорить с каменным лицом?

Правда, теперь стало понятно, что, скорее всего, будут из себя представлять остальные главы – с другой стороны, прозорливый геймер мог догадаться об этом и раньше, лишь взглянув на название игры.

В НОВОМ ДОМЕ ГЕРОЯМ НАЧИНАЮТ СНИТЬСЯ СТРАННЫЕ СНЫ.

The Silver Lining Episode II: Two Households

18 сентября 2010 года, 18:02
Сегодня вышел второй эпизод The Silver Lining. Анонс уже радует – к нареканиям игроков прислушались, улучшив анимацию короля (кроме того, он теперь бегает по двойному щелчку) и позволив слушать (или читать) сокращенный вариант разглагольствований рассказчицы.

18 сентября 2010 года, 19:05
Дождь на острове Короны прошел, выглянуло солнышко, магазинчики открылись (а вот в замке по-прежнему никуда не зайдешь). Если подобные изменения будут в каждом эпизоде, это можно только приветствовать – тем более что, по сюжету, вещи и люди начинают внезапно стареть и молодеть, так что логично ожидать, что знакомые места в новой главе будут выглядеть по-другому.

18 сентября 2010 года, 20:05
Стало окончательно понятно, что авторы делают именно фан-сиквел – пусть в сюжете и есть оригинальная завязка, большую часть времени Phoenix Online прорабатывают уже существующие элементы мира King's Quest: характеры персонажей, локации и сюжетные перипетии. Прежде всего, конечно, шестой серии – но, похоже, сверхзадача команды Сезара Биттара состоит в том, чтобы связать все восемь «официальных» игр вместе. Смею надеяться, что мой спец из 16 номера «Страны» поможет вам разобраться в сюжете, если вы вдруг решите взяться за The Silver Lining (напомню, оба эпизода бесплатны).

18 сентября 2010 года, 21:16
Все-таки даже в «урезанном» виде болтушка-диктор слишком говорлива – в одном из диалогов даже есть «ностальгическая» опция, сделанная только для того, чтобы голос за кадром мог риторически спросить, когда же уже выйдет Gabriel Knight 4. При этом попытки использовать что попало на чем попало рождают лишь стандартные отбрехивания вроде «Ничего не получится» или «Хоть ты и царь, а дурак». Впрочем, на почти правильные действия (например, когда предмет надо использовать здесь, но позже) все-таки есть особая реакция. Это приятно.



Вверху: Жанровый баланс между невероятными приключениями и семейной драмой соблюден.



Слева: С русалками Грэм обходится не как сказочный добрый король, а как настоящий феодал.

18 сентября 2010 года, 22:10
Горячо разрекламированный аттракцион с посещением Шахматной Страны (в King's Quest VI Александра в нее не пустили) оказался несколько разочаровывающим. Хотя препирающиеся Кони посмешили.

21 сентября 2010 года, 0:20
Эпизод пройден. На форумах многие сетуют, что, мол, нет заставляющих рвать волосы головоломок и маловато вариантов смерти, но как по мне, местная квестовая логика достаточно логична, чтобы все препятствия можно было преодолеть без подсказок, но и достаточно квестова, чтобы заставлять воскликнуть: «Ну почему я не могу достать этот дурацкий ключ, если у меня уже есть Дырка-в-Стене и удочка?» С другой стороны, как только я нашел правильное решение, стало ясно, что меня в него буквально ткнули носом.

The Curfew

14 октября 2010 года, 23:04

Игра Киерона Гиллена, отца «новой игровой журналистики», сделанная в технике видеоквеста с живыми актерами, посвященная тоталитарному будущему Великобритании, да еще и бесплатная? Дайте две!
На самом деле я заинтересовался проектом еще пару месяцев назад, когда The Curfew (http://www.thecurfewgame.com/) находилась в бета-версии – настолько бета, что субтитры перекрывались словами «Имейте в виду, что эта бета-версия может содержать ошибки», и играть приходилось на слух.

14 октября 2010 года, 23:15

Little Loud, разработчики The Curfew, кстати, уже поднаторели в создании промо-квестов «с живыми людьми» к разным телепередачам – мне, например, запомнился Bow Street Runner (http://www.channel4.com/history/microsites/C/city-of-vice/game/bow-street-runner/game.html), исторический детектив про лондонского сыщика XVIII века. Там, кстати, даже некоторые актеры те же...

14 октября 2010 года, 23:20

Но вернемся к The Curfew. Итак, по сюжету, после страшного теракта к власти в Соединенном Королевстве приходит некая Shepherd Party, под видом мер безопасности всячески ограничивающая свободы граждан – в частности, устанавливающая в стране комендантский час (в Британии, кстати, уже сейчас существует закон, так называемый Anti-social Behaviour Act, кроме всего прочего запрещающий несовершеннолетним находиться на улице после определенного времени). За минуту до отбоя наш герой получает от взъерошенного активиста флэшку с важными данными, после чего еле успевает добежать в убежище, где коротают время четверо таких же, как он, нарушителей – или тайных осведомителей? Там-дам-дам!
Нам надо решить, кому из них передать информацию, а для этого выслушать историю каждого, точнее, отыграть ее от первого лица. Порядок следования выбирать нельзя, так что я успел побыть только лохматым геймером.

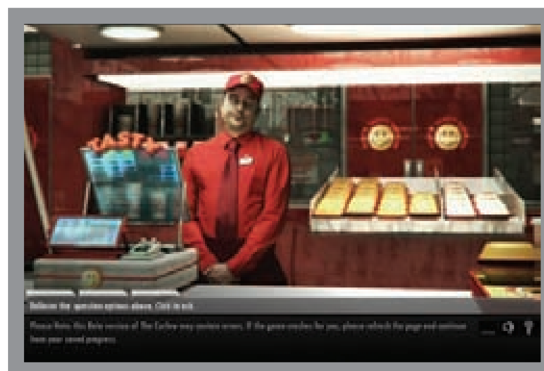


Вверху: Мальчик (?), иммигрантка, диссидентка и бывший полицейский. Кому же довериться?

Внизу: Надменный властитель микробургеров. Вглядевшись в эту физиономию, вы легко экстраполируете качество лицедейства и во всей игре.

14 октября 2010 года, 23:26

Его рассказ начинается с дурацкой «одобренной государством» мини-игры – тира, где надо отстреливать возмутителей спокойствия (дурацкой, между прочим, считаю ее не только я, но и герой). Впрочем, вкус у парня (хм, или у Гиллена) тот еще – ведь пределом его мечтаний является Call of Modern Theft Auto of War XXIII (возможно, я немного и переврал название, но что-то в этом духе).
Рубится он в свое убогое развлекалово в не менее убогой закусочной, где стоит длинная очередь к кассе для посетителей класса Б, а у прилавка для привилегированных граждан пусто и скучает наглый детина, не желающий отоварить парнишку из-за нехватки у того citizen points – мол, сначала подрасти, найди работу, женись, а потом уже и гамбургеры покупай, как белый человек.
К счастью, и в футуристическом макдональдсе есть свое подполье. Парнишка в форменной шапочке предлагает мне поискать «эйртаги» (airtags) – специальные метки в окружающем мире (в частности, в меню), видимые только в камеру мобильного телефона.
Это, пожалуй, самая крутая придумка в игре, притом достаточно реалистичная. Вы спросите, почему эйртагов нет на скриншотах?
Да потому что тогда я застрял в игре, решил, что сайт никуда не убежит, и собрался переиграть только на днях. Значок беты убрали... вот только эйртаги в этой версии вообще не появились.
В Интернете, между тем, полно рецензий – кто-то, значит, прошел. Обидно. Мораль что-то не придумывается. Утром напишу.



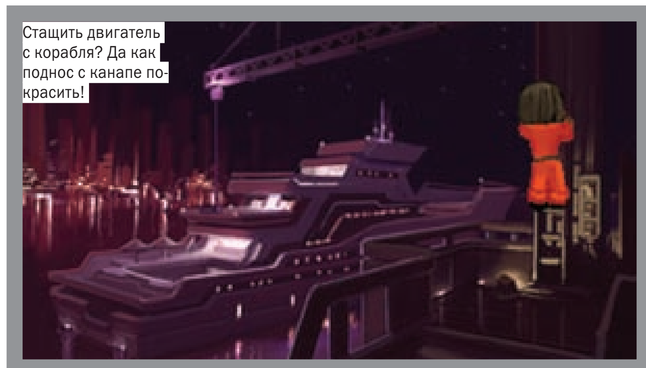


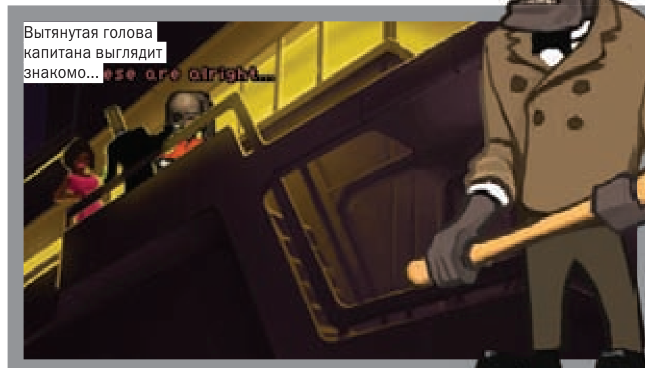
Игра «Веселый антитеррор». Одобрено правительством ВБ!

15 октября 2010 года, 12:12

В общем-то, я не противник багов – в сложных играх, вроде RPG с открытым миром, их появление неизбежно, и те из них, что не совсем фатальны, вполне могут поразвлечь или даже помочь в прохождении. Но вот с квестами сложнее – там и не поймешь, то ли ты по своей глупости застрял, то ли «игра сломалась». А может, эйртаги на территории России вообще не проявляются, из соображений национальной безопасности? Ну, тогда Гиллена можно поздравить – метаигра удалась на славу.

The Journey Down: Over the Edge


Стащить двигатель с корабля? Да как поднос с канапе покрасить!


Вытянутая голова капитана выглядит знакомо...

25 ноября 2010 года, 11:59
Ещё один эпизодический квест, где лица героев похожи на маски. The Journey Down – ни в коем случае не клон The Dream Machine, хотя, пожалуй, ещё одна общая черта у них есть: отличные, работающие «как надо» головоломки. Написал автору, Теодору Вэрну, спросил, не швед ли он тоже.

25 ноября 2010 года, 12:30
И правда швед! Говорит, что даже както общался с Эриком Зарингом, продюсером The Dream Machine, о судьбах инди-игр. Что ж, если их будущее в руках таких людей, как Тео, Эрик и Андерс, за него можно не беспокоиться.

25 ноября 2010 года, 12:35
Разработчики просто совковой лопатой черпают вдохновение из мировой сокровищницы квестов. Стилизованные под изделия народных промыслов персонажи напоминают о Grim Fandango, моряцкий юмор и героический лузер в главной роли – о сериале Monkey Island. Кстати, ремонтно-заправочную станцию под началом механиков-растаманов мы тоже где-то уже видели... да в Beyond Good & Evil же!

25 ноября 2010 года, 12:50
Собственно, эти самые дубиноголовые (см. скриншоты) раста-лбаи сидят на мели, как вдруг случай подбрасывает им дамочку с деньжатами, которая предлагает отправиться в запретный Underland. Ребята, конечно, и рады бы, только самолет у них не на ходу, так что придется весь эпизод слоняться по порту, тибря (есть такой глагол?) все, что плохо лежит, издеваясь над людьми и животными, а попутно собирая приправы для фирменного супчика мамаши Макены.

25 ноября 2010 года, 13:31
Арр! В одном из экранов разработчики повесили, кажется, искрящую лампочку, и я лишь спустя некоторое время понял, что это не колонки у меня сломались, а такой реалистичный звуковой эффект. А вообще здесь, конечно, большую часть времени играет рэгги.



25 ноября 2010 года, 14:26
Ых! На самом интересном месте! Впрочем, конечно, я знал, что это лишь первый эпизод, и даже примерно подозревал, на чем он закончится. Второй обещают лишь летом. Ждём, ждём, ждём!

ДУБИНОГОЛОВЫЕ РАСТА-ЛБАИ СИДЯТ НА МЕЛИ.

Winter Voices Prologue: Avalanche



5 ноября 2010 года, 16:00

Перед нами редкий фрукт: однопользовательская ролевая игра в семи эпизодах, которая, в свою очередь, является прологом к находящейся в разработке секретной MMOG, известной под кодовым названием LNW. В этом выпуске мы посмотрим на, э-э, пролог пролога?

5 ноября 2010 года, 17:01

Система параметров принципиально не содержит стандартных силы и ловкости, вместо этого предлагая раскидывать очки между интуицией, памятью, чувством юмора и подобными же характеристиками. Этот самый юмор даже является отличительной чертой одного из доступных классов, давая дополнительную возможность пошутить (обычно довольно ехидно) в большинстве разговоров.

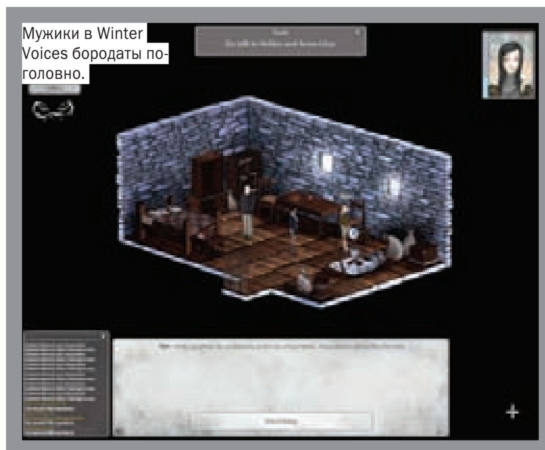
Кстати, в списке достижений на «Стиме» есть одно очень характерное: «Заплакать или всхлипнуть 20 раз». Такая возможность тоже имеется и уместна – история-то у нас начинается с того, что у героини, жившей в далекой северной деревне (я назвал ее Жозефина) умер отец, и вот теперь она ходит по всему поселку, разговаривая про родителя с жителями. Можно плакать, а можно храбриться. За разговоры, кстати, дают экспу.

5 ноября 2010 года, 17:30

Ага, так тут сражаться приходится с собственными воспоминаниями, поэтому и характеристики все такие, психологические, и навыки-умения такие же. Особенно радует, что хорошая память, с одной стороны, позволяет получать больше опыта, а с другой стороны, и воспоминания ранят больнее. Атаковать и убивать свои тяжкие думы нельзя, можно лишь всячески отталкивать их, защищаться сказками (правда-правда, есть такой навык Fairy Tale), крепиться или убегать.

29 ноября 2010 года, 12:31

Решил специально проверить, что будет, если проиграть в битве. Случилось, в общем-то, логичное: Жозефина не умерла и даже получила кучу опыта, и лишь в экране подведения итогов сказали: «Успех 90%».



Мужики в Winter Voices бородаты поголовно.

29 ноября 2010 года, 13:32

Вёльва (местная прорицательница – авторы явно вдохновлялись скандинавской культурой) отправила «погулять по деревне, подышать свежим воздухом». Видимо, придется искать тех, с кем ещё не поговорил. Издеваются они, что ли? При попытке сбежать из деревни Жозефина говорит «TBD».

29 ноября 2010 года, 15:27

Нет, это натуральная анти-RPG. Мало того, что проигрывая бой, не умираешь – так ещё и во сне, вместо того, чтобы быстро восстанавливать силы, как во всех нормальных ролевых играх, опять же сражаешься с воспоминаниями под заунывные причитания голоса за кадром (озвучки тут минимум, в основном все причитается текстом), намекающего, что во всем происходящем есть глубокий символизЬм. Бои в сонном царстве уже поинтереснее, чем «на морозе». Периодически вместо внятного задания на битву пишут какое-нибудь загадочное как-бы-четверостишие не в рифму. А как вам сражение-головоломка, где надо отгонять отрицания от травм? Дедушка Фрейд был бы доволен, а разработчики «Мора-утопии» и «Сублюструма» наверняка уже завидуют черной завистью.

29 ноября 2010 года, 23:50

Вышел из деревни, опять началась скукота – по пути от локации до локации псевдослучайные бои каждый раз, как ляжешь поспать. Ну, то есть сами по себе-то они не очень страшны – притягивающе-отталкивающие монстры, в частности, весьма забавны – но игра имеет тенденцию зависать где-нибудь на четвертой фазе получасового боя, сохраниться во время которого нельзя. «Значит надо – все сначала!» – как говорила Пеппи Длинныйчулок. Но я не она, так что перехожу к выводам: по-моему, вся эта завихрень с психологией – отличный фундамент для MMORPG. В обычных MMO герой, погибнув, оживает – нереалистично! А тут он просто не умирает, потому что все драки у него (нее) в голове происходят. И монстры не возрождаются, а приходят-уходят, как сны. А параметр «память» позволяет балансировать сложность боев с количеством получаемого опыта. Можно даже представить, как будут работать бои в многопользовательском режиме (а у вас в сновидениях часто появляются друзья?) – но даже если MMO-продолжению Winter Voices не суждено выйти, авторы могут неплохо заработать на прологе: 7 серий по 4.99 доллара – сами считайте, сколько получается. **СИ**



Вверху: Пейзажи довольно симпатичны, а вот персонажи анимированы так себе.



Вверху: Воспоминания и страхи выглядят абстрактно. Лишь немногие похожи на людей.

ЗАНУДНЫЙ FAQ



Художник: MadArtist

! В прошлом номере, отвечая на вопрос относительно игры Heavy Rain Move edition, мы заметили, что в этом издании отсутствует русская озвучка (игра тестировалась по пресс-версии, предоставленной компанией Sony). Позднее стало известно, что поступившие в продажу диски всё-таки содержат дорожку на русском языке, равно как и полный набор субтитров. Приносим свои извинения за это недоразумение.

? Боюсь покупать игру EA Sports MMA – поговаривают, что российские диски не выходят в онлайн, а ведь весь смысл именно в сетевой игре. Проясните, пожалуйста, ситуацию.

Дело в том, что для доступа в Сеть игра требует ввести специальный одноразовый код (он есть в коробке с диском), а российский PSN (проблема наблюдается только на PS3 и только в российском сегменте) этот код не признает действительным. В службе техподдержки Electronic Arts нам помочь не смогли (проблема возникает на этапе PSN-доступа, за который отвечает Sony), посоветовав создать любой иностранный профайл (например, европейский), у которого никаких проблем с кодом не возникнет. Другой вариант: приобрести вторичный сетевой доступ, который игра предложит купить при попытке запустить любой онлайн-режим. Третий: ждать, пока EA и Sony разберутся в проблеме.

? Не можем поиграть с другом в Mercenaries 2: World in Flames через Xbox Live. У меня всё нормально, а у друга игра при загрузке пытается подключится к т.н. EA Servers и зависает, не получива ответа.

В первую очередь по вопросам неработоспособности игры нужно обращаться по телефонам службы техподдержки, указанным в руководстве. Но конкретно в этом случае велик риск получить ответ-заглушку для ПК-версии «Проект был закрыт, игровые сервера для этого продукта больше не поддерживаются разработчиками» (на консолях-то «Мерки» ещё живы). При этом проблема тоньше: ведь ваш друг вообще не может сыграть в Merceneries 2, одновременно оставаясь в Сети. Это происходит от того, что у него (в отличие от вас) нет учётной записи в сетевой службе EA, а через игру запрос не проходит. Интернет предлагает своё решение: запустите любую мультиплеерную демоверсию, которая использует эту функцию (они бесплатны, Army of Two: The 40-th Day подойдёт) и создайте необходимую учётную запись, включив опцию «использовать данную учётную запись для всех прочих продуктов по умолчанию». После этого Mercenaries 2 уже не будет пытаться достучаться по несуществующему адресу и не попадёт в бесконечный цикл на запуске главного меню. Теоретически.

? Мой телевизор поддерживает только 720p и 1080i, в то время как кино на blu-ray представлено обычно в разрешении 1080p. Как мой экран это воспримет, пожмёт картинку или вообще откажется показывать в HD?

Это зависит от настроек плеера или игровой консоли. Иными словами, с фильмами на blu-ray (и вообще любым full HD видео) всё будет обстоять точно так же, как и с играми: либо 720p, либо 1080i – на ваше усмотрение.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!





Художник: Xatchett

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Я + игра =

Дневники дневниками, но порой хочется рассказать и о том, чем та или иная игра может стать для тебя лично. Или не только для тебя...



Артём Шорохов

Half-Minute Hero

JRPG для чайников, или Как спасти мир и не опоздать к ужину



Тик-так, тик-так. Много ли можно успеть, пока замерла секундная стрелка? Тик... Одолеть пару монстров? ...так. Прокачаться на уровень, а то и два? Тик... Возможно, пересечь поле, преодолеть лес, перейти реку? Именно ...так. И пока вы читате эти строки, я успел опять спасти мир. Правда-правда. Вспоминайте, на что мы тратим по полсотни часов в каждой на свете JRPG? Герою (**1**) нужно выйти из дома и добраться до Самого Главного Злодея, попутно как следует прокачавшись, снарядившись и выполнив несколько важных квестов. Котару Ёсида уверяет: на всё про всё достаточно тридцати секунд. И ведь прав! Новый уровень – новая JRPG, новая, если угодно, задачка по тайм-менеджменту. Чтобы добраться до Злодея, нужно починить мост, то есть выполнить квест Плотника, у которого гоблины отняли молоток? Значит, нужно качнуться на лужайке, чтобы затем пройти пещеру, успеть вернуться в деревню, купить лечилку, пробежать по отстроенному мосту... Как это «время кончилось»?! Ок, другая стратегия. Лечилку взять заранее, пожертвовав новым мечом, потом – фармить монстров, чтобы собрать монет Богине Времени (**4**) и обнулить счётчик, накопить на меч и... Ну ёлки-палки, в чём подвох?!! **СИ**

Вверху: Как-то раз продюсер Кенетиро Такаки задумал создать традиционную RPG в ретро-стиле и сразу вспомнил о своём друге, у которого хобби такое – делать небольшие игры. Зовут друга Котару Ёсида, и у него как раз был freeware-прототип и такие милые чиби-спрайты...

30 секунд на всё!

Как ни странно, одной лишь «JPRG» игра не ограничивается (хоть Hero и является де-факто главным режимом), представляя вдобавок 30-секундную «RTS» о чрезвычайно обаятельном и самовлюблённом Злодее-саммонере (2), 30-секундный «скролшутер» о Принцессе (3) со скорострельным арбалетом и таким же характером, а также секретное 30-секундное не пойми что о Рыцаре (6), которому любой ценой (и жизнь – ещё не самая высокая!) необходимо защищать кастующего Мага (5). Итого – четыре жанра по 30 уровней каждый. 120 станций метро, если вы почему-то уверены, что даются они легко. Да ещё два вспомогательных RPG-режима (300-секундный и 3-секундный) и мультиплеер. По-моему – идеальный вариант портативного гейминга.



Вверху: Текста (порой очень даже стёбного) для игры со столь стремительным геймплеем здесь даже чересчур... Зато сюжет!



Вверху: Деревенька с магазинами – общее место всех JRPG. Здесь богиня остановит время, но всё равно обдерёт как липку.



Вверху: RTS-геймплей заключается в своевременном вызове монстров подходящего типа. Камень-ножницы-бумага!



Вверху: Принцессе не положено бегать самой, её носят на руках солдаты. Они же – и ресурс, и здоровье, и скорость.

Релизы

Во что играть в январе 2011 года

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

1 декабря

Dead Nation (PS3)



Unbound Saga (Xbox 360)

3 декабря

BlazBlue: Continuum Shift (PS3, Xbox 360)



Donkey Kong Country Returns (Wii)



Harvest Moon DS: Sunshine Islands (DS)
Harvest Moon: Animal Parade (Wii)
Harvest Moon: Frantic Farming (DS)
Super Mario All-Stars (Wii)



The Sly Trilogy (PS3)



7 декабря

World of Warcraft: Cataclysm (PC)



8 декабря

Kung-Fu Live (PS3)



Dead Nation (PS3)



Mindjack (PS3, Xbox 360)



Sorcery (PS3)

10 декабря

Cave Story (Wii)



Golden Sun: Dark Dawn (DS)



House M.D. (DS)

24 декабря

Hydroventure (Wii)

14 января

Alpha and Omega (DS)



Ghost Trick: Phantom Detective (DS)



Kingdom Hearts Re:coded (DS)

21 января

Mass Effect 2 (PS3)



Mindjack (PS3, Xbox 360)



28 января

Dead Space 2 (PC, PS3, Xbox 360)



29 января

Dr. Kawashima's Brain and Body Exercises (Xbox 360)



Knights Contract (PS3, Xbox 360)



Sorcery (PS3)

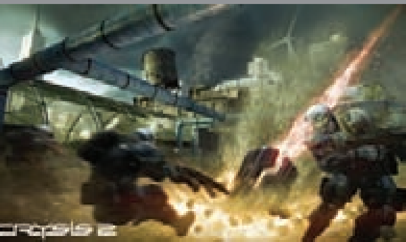


В ПЕРСПЕКТИВЕ

18 марта 2011 года
Okamiden (DS)



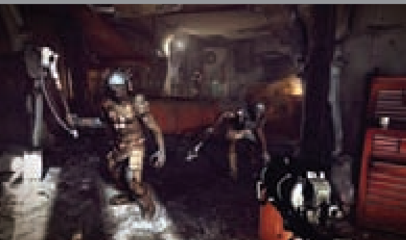
25 марта 2011 года
Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360)



22 апреля 2011 года
Portal 2 (PC, PS3, Xbox 360)



15 сентября 2011 года
Rage (PC, PS3, Xbox 360)



осень 2011 года
Gears of War 3 (Xbox 360)



Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Call of Duty: Black Ops

Call of Duty: Black Ops смогла сделать то, чего никогда не получалось у игр Infinity Ward. В центре сюжета судьба героя, за которой действительно интересно следить. Персонажам здесь можно сопереживать, спецэффектам – не переставать удивляться, а великолепный многопользовательский режим и куча дополнительного контента затянут на многие месяцы.



Fable 3

«Fable в массы» - судя по всему, именно под этим лозунгом разрабатывалась третья часть знаменитого ролевого сериала. Lionhead Studios продолжает упрощать игровую механику. Стало ли от этого хуже игре? Смотрите нашу «Точку Зрения».



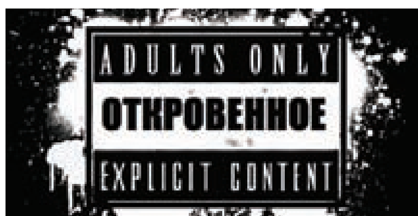
James Bond 007: Blood Stone

Blood Stone – добротный одноразовый боевик, который можно осилить за один вечер. Игрушка вобрала в себя лучшее, что случалось с жанром за последние несколько лет: динамичные сцены, зрелищные погони и лихую пальбу из-за укрытий.



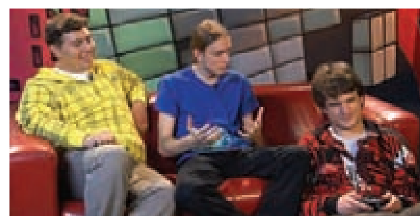
Игромир

Мы предлагаем вашему вниманию целую серию материалов, посвященных «Игромиру». Репортажи, презентации, пресс-конференции и интервью – их есть у нас.



Откровенное

Новая программа «Откровенное» рассказывает об играх странных и безумных, об играх шокирующих и ужасных. Об играх прорвавшихся сквозь пелену времени и оставшихся в наших сердцах.



Битники

Специальный, новогодний выпуск главной программы бит-поколения. Кроме шампусика и постных пожеланий, как всегда, - обворожительное консольное ретро.

Конкурс

Во все уши!

Любите играть на консолях? Пользуетесь голосовым чатом? Наверняка вы вспомните немало смешных диалогов, участником или свидетелем которых стали, играя в онлайне. Журнал «Страна Игр» и компания Logitech хотят послушать ваши охотничьи байки! Автор самого смешного рассказа получит беспроводную гарнитуру Logitech® Wireless Headset F540, которая позволяет одновременно подсоединить до трех аудиоустройств, в том числе PS3 и Xbox 360, а также обеспечивает 10 часов непрерывного чата без подзарядки.

Регулируемое оголовье, обеспечивающее индивидуальную настройку положения наушников.

Микрофон с шумоподавлением.

40 мм динамики с лазерной калибровкой.

Регулировка громкости звука, голосового чата и микрофона.

Работы принимаются в электронном виде по адресу vovseushi@gameland.ru. Можно выслать письмо обычной почтой на адрес редакции (119992, Москва, ул. Ленинская слобода, д.19, ООО «Гейм Лэнд», журнал«Страна Игр»). Срок сдачи работ – 15 февраля.



Художник: Анна «Kemushi» Наместник

Алиса

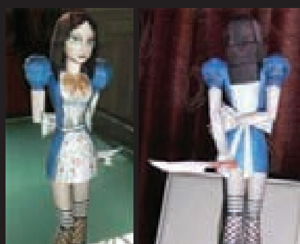
American McGee's Alice

Алиса – фигура загадочная, тёмная. В её образе – черты главной героини известной сказки Льюиса Кэролла, мало того, что отражённые в кривом зеркале «приёмного папочки», Американа МакГи, так ещё и основательно исковерканные психическим расстройством, каковым тот наградил «падчерицу». Подросшая Алиса прошла через ад шизофрении и в конце концов вернулась совсем не в ту Страну чудес, которую мы с детства помним по сказкам и мультфильмам. Да и сама Алиса изменилась – теперь это холодный, жёсткий, скупой на эмоции ребёнок-психопат с окровавленным ножом, которого даже всемогущий Интернет, кажется, слегка побаивается. Десять лет назад идея поместить классическую диснеевскую героиню в извращённый, наполненный кошмарами мир и впрямь была свежей и смелой, и маленькая девочка со взглядом убийцы навсегда поселилась в наших сердцах. **СИ**

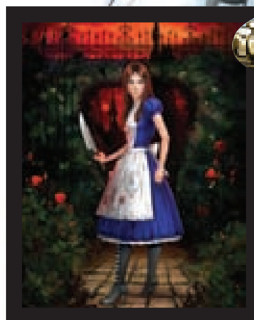
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...Несколькими годами ранее похожий трюк со Страной чудес уже провернул знаменитый польский фантаст Анджей Сапковский в рассказе «Золотой полдень». Весьма вероятно, что эта грустная и страшная, но при том чрезвычайно забавная история, в которой Алиса проникала в Страну чудес вследствие тяжёлого нервного расстройства, и вдохновила МакГи на создание девочки-с-ножом.

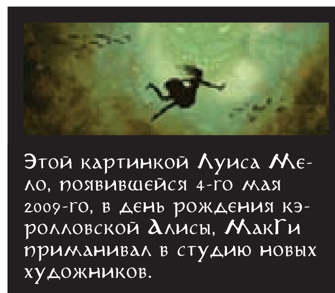


Внешность героини МакГи очевидно позаимствовал у диснеевской Алисы, намеренно сделав девочку брюнеткой, чтобы подчеркнуть её инаковость.

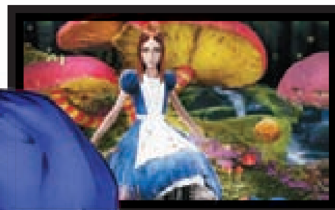


Алиса, наверное, единственная героиня видеоигры, которую не тронули многочисленные фэнские художники, промышляющие «фанартом для взрослых». Зато неожиданно удивили члены papercraft-сообщества, изготовившие вот такой фривольный наряд.

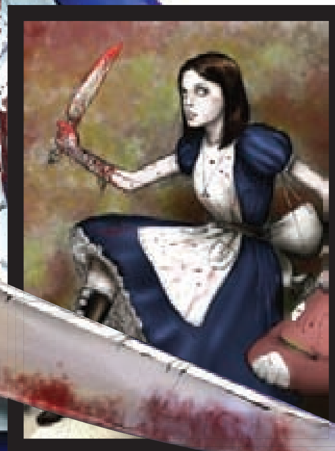


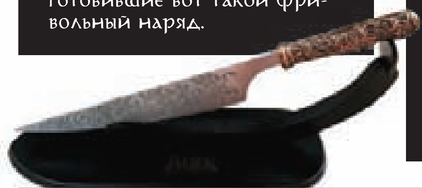


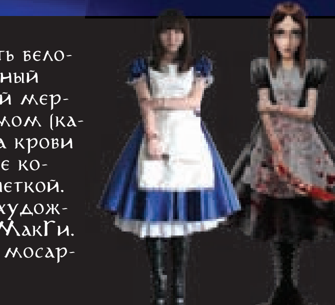
Этой картинкой Луиса Мело, появившейся 4-го мая 2009-го, в день рождения кэрролловской Алисы, МакГи приманивал в студию новых художников.









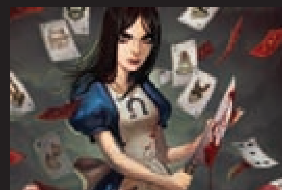


Косплеить Алису очень легко: всего-то и нужно – добыть бело-голубое платье классической героини, подобрать кухонный нож поувесистее (ещё лучше – приобрести официальный мерчандайз) да провести нехитрые манипуляции с костюмом (канонические карманы с рунами, череп на банте и пятна крови на подоле приветствуются). Впрочем, главное совсем не костюм, главное – быть худой и бледной готической брюнеткой. И это именно то, чего не хватает Хонг Ли, милейшей художнице из Spicy Horse, шанхайской студии Американа МакГи. Платье на ней не простое – именно его используют на мосарплощадке при подготовке сиквела.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...Было несколько попыток экранизировать «Алису» Американа МакГи (одно время режиссёром даже значился создатель «Кошмара на улице Вязов» Уэс Крейвен), и именно они подтолкнули Electronic Arts к решению о разработке сиквела. Кандидатур на главную роль у фанатов две: Кристина Риччи и почему-то Сара-Мишель Геллар. Судьба фильма тем временем всё ещё не решена.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...Прямо возраст Алисы не называется, но его нетрудно вычислить: в оригинальной игре ей семнадцать с небольшим, а в будущем сиквеле – немногим меньше двадцати восьми.



ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**



Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный».
Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.
Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет.
Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.
Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.


FINAL FANTASY®
THE 4 HEROES OF LIGHT™
SQUARE ENIX
СТРАНА ИГР